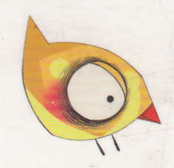
洛丽塔

萌系精致插画绘制技法

珍藏版

阿蛊 著

北京出版集团公司
北京美术摄影出版社



阿蛊（虫皿君）

插画师，同时也是游戏原画师，擅长绘制Q版、萌系以及妖冶性格的男性角色，为《新蕾》《画匣子》《男朋友》等多家青春动漫类杂志绘制内页插图及封面。



责任编辑：董维东
策划编辑：王心源
责任印制：彭军芳

加入我们，和职业画师探讨有关动漫插画的一切吧！
官方QQ群：
动漫绘画技法交流1群 243687224
动漫绘画技法交流2群 257106048

ISBN 978-7-80501-632-0



定价：58.00元

前言

这本书讲了什么?

这是一本专门介绍萌系精致插画绘制技法的书。

萌系，相信喜欢动漫的你一定很熟悉吧：戴着蝴蝶结、扎着可爱马尾辫的女孩和鼓着包子脸、翘着呆毛的男孩，都是动漫插画中最常见的萌系代表。平时看到的萌图大多比较简单随意，而这本书将要教你画出精致到插画层面的萌系作品。

这本书包含的风格很多，有中国古装、日本和风以及欧洲宫廷等广泛的萌系造型画法，而且分成头部、动态、衣着、拟人等多个方面，讲解各种萌系绘制要点，还收录了很多独家小秘籍呢。

这本书有什么用?

- 这本书相当于一份名家插画课的详细课堂笔记。画前使用它可以系统学习，画时使用它可以随时查阅技巧，专业而实用。
- 这本书的案例丰富，绘制非常精致，不但可以作为绘画教程，而且可以作为画集来欣赏和收藏。
- 这本书的书末专门收录了部分案例的精彩线稿，复印或透写下来，可以直接练习上色，巩固书本的学习。

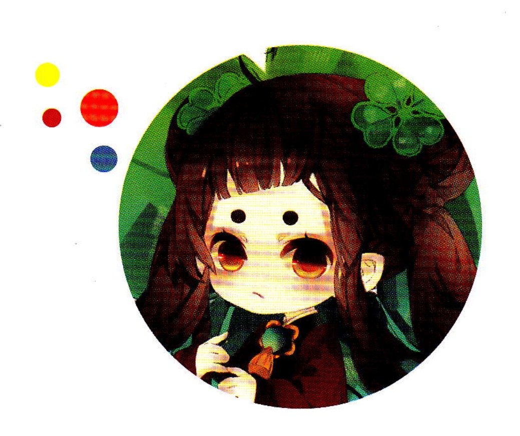
这本书的作者是谁?

本书的作者阿蛊（另一个笔名为虫皿君），是自由插画师和游戏原画师，为《画匣子》等众多杂志绘制封面或插画。阿蛊的绘画才华已经有目共睹，而在编绘书稿的过程里，她的细心、严谨和守时更让人印象深刻。以后想要和阿蛊一样走上商业绘画道路的你，一定也要修炼出这些专业素养噢！

经历了漫长的筹备、编绘等流程，这本满载着作者和编者心意的书终于与你见面了，希望你读完它能有所收获，并越来越多地享受到绘画的乐趣和成就感！

编辑小源

2014年6月



目录

第一章　一起来认识萌系插画

第二章　萌系可爱人物

第三章　萌系闪闪衣橱

第四章　萌系有爱拟人

第五章　绘制完整的萌系插画

特别收录

01

第一章 一起来认识萌系插画







“萌”这个字大家都很熟悉，原意是指植物发芽或事物的发生，但是后来日本的动漫爱好者用它来形容极端喜好的事物，通常是可爱的动漫女性角色，并一度火到与“秋叶原系”等词语一同选入日本的流行语大赏。

随着动画和游戏文化的日益发展，“萌”被广泛用来形容样貌可爱、讨人喜欢的动漫形象，而且逐渐形成了一定的审美标准，比如对于很多男性来说，萝莉、猫耳是他们喜欢的萌系要素，而对于女性来说，正太、虎牙等则是她们脑海中的萌系代名词。萌系插画就是指以这类形象为主题的插画作品，深受广大动漫爱好者的喜爱。

萌系的内涵很丰富，不仅针对角色的外表，还针对角色特定的性格。但想要以性格来体现必须给角色设定丰富的背景和复杂的剧情，而从外表上表现则相对直观和简便。现在，就请跟随这本书来练习从造型角度绘制萌系插画作品吧。



萌系插画基本画法

简单大致地了解了萌系插画之后，我们就要开始学习如何绘制了。绘制的方法有很多，常见的是以下三种。

1.在纸上直接绘制上色。

2.在纸上绘制线稿，扫描进电脑上色。

3.在电脑里直接完成草稿和线稿，然后电脑上色。

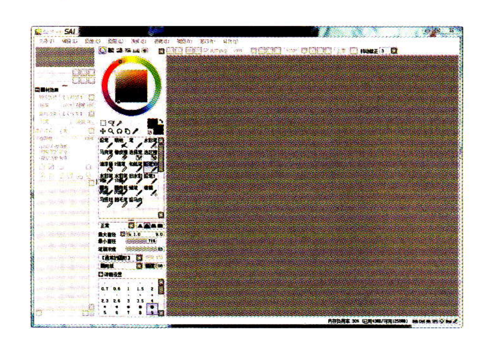
由于萌系造型的主打因素是可爱，而电脑绘图软件如Photoshop、Sai等又能最大限度地体现精致的可爱度，所以本书所讲解的绘制方法为第三种，也就是全电脑无纸绘画。



绘制工具软件介绍

进行电脑绘画，你要准备一块手绘板和一台装有绘图软件的电脑。手绘板也称数位板，通常由一块板子和一支压感笔构成，是电脑绘画最不可或缺的工具。市面上手绘板的品种很多，国产的品牌如友基，价格偏中下，适合刚接触板绘的新手使用，性价比比较高；全球顶尖的品牌如和冠（Wacom），价格稍贵，配置也比较高，适合进阶和专业画手使用。软件方面，目前最实用的动漫插画绘图软件通常为Sai和Photoshop。本书的配图都是使用这两个软件配合和冠影拓四绘制的。

绘图软件Sai

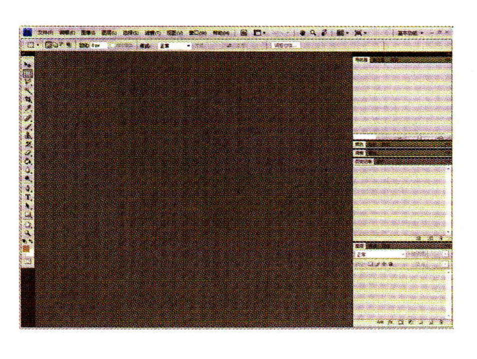




Sai是现在很多画手绘制插画的首选软件之一。因其软件小，内存占用率少，画笔类型多样化，纸张材质也十分丰富而备受画手青睐。从网上下载Sai很方便，即下即用，无须系统安装。

Sai的缺点是无法绘制大尺寸的图，无法输入文字，无法拖动选区直接绘制圆形等常用几何形，滤镜库比较匮乏，不太方便下载一些插件，因此常与Photoshop配合使用。

绘图软件Photoshop





Photoshop，以下简称PS，同样是很多画手绘制插画的重要软件。它的优点是可以绘制非常大尺寸的插图，笔刷丰富，并且不仅限于软件自带的笔刷，在网上还有庞大的外挂笔刷库。PS的滤镜功能也十分丰富，在网上可下载的外挂滤镜也非常多。与Sai相比，PS软件本体比较大，配置不高的电脑绘制大图的时候容易顿卡。根据个人喜好，PS既可以成为绘图的主要软件，也可以成为强大的后期处理软件。



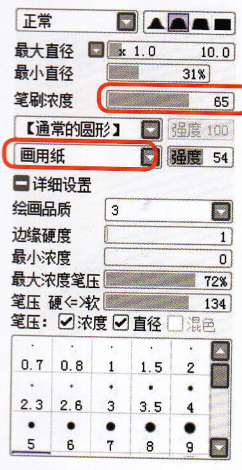
Sai常用画笔、功能设置及效果介绍

常用画笔参数及效果

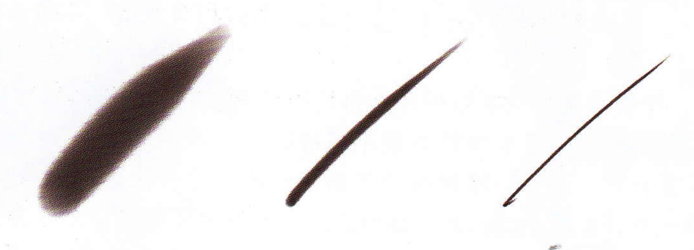
绘制线稿的画笔参数设置

铅笔30

铅笔30工具，是一种用来勾线的笔刷。如果所下载的软件版本中无该画笔，可以用下文的普通铅笔工具，设置好以下参数同样可行。



下图是该画笔在不同尺寸下画出的效果。参数方面要注意的有两个地方，如左图橙色框内，一是笔刷浓度不要设置到100%，这样线条不会太过实在，看起来比较透气；二是选择“画用纸”纹理模式，这样画出来的笔触带有明显的纹理，使得线条不生硬，富有变化。当然，根据个人喜好，也可以选择其他纹理无纹理的画笔。



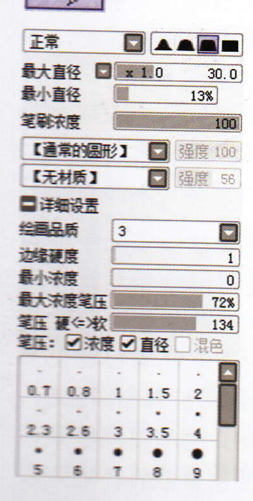


小提示

画笔参数是灵活而有个性的，不同的参数设置出来的效果各不相同。要多多尝试运用不同的参数来绘制图画，以找到最适合自己的参数设置。

铅笔

铅笔工具，是最普遍的上色工具。

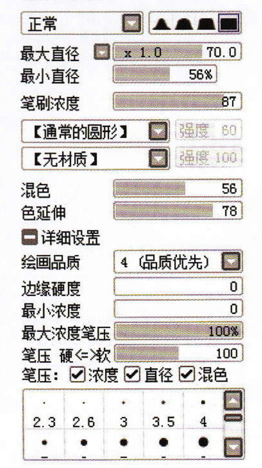


一般填充底色都会用到的上色笔就是铅笔工具，常用笔刷浓度为100%。如果每次都能把线稿的线条封死的话，可以直接用油漆桶工具填充。但如果线条不能封死，那使用铅笔工具来上色就比较方便了。

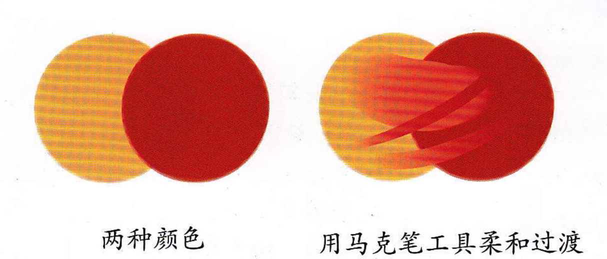


马克笔

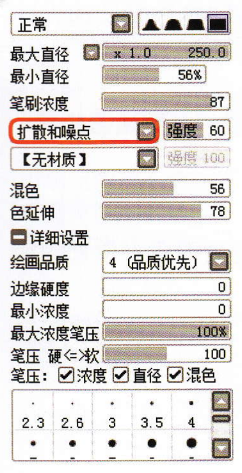
马克笔工具，本书中进行颜色深入刻画的画笔。



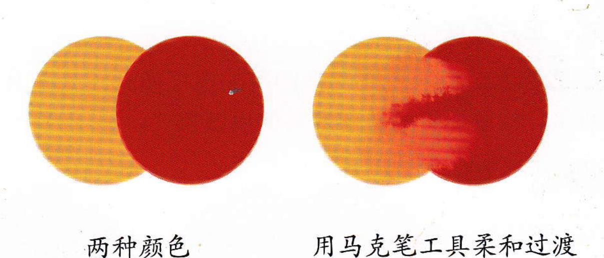
本书中所有案例画作的深入刻画过程都使用了该画笔，它能将两种颜色柔和地过渡在一起并且保留了笔触。



两种颜色　　用马克笔工具柔和过渡



同样还是马克笔工具，这里的参数稍有变化，具体参见左图橙色框内，将马克画笔添加了扩散和噪点的效果，同样能起到将两种颜色糅合在一起的效果，只是笔触的效果发生变化。这种画笔在做一些特定的过渡效果时也会经常用到。

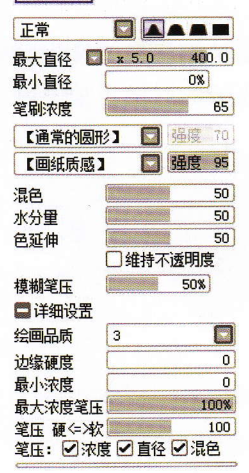


两种颜色　　用马克笔工具柔和过渡

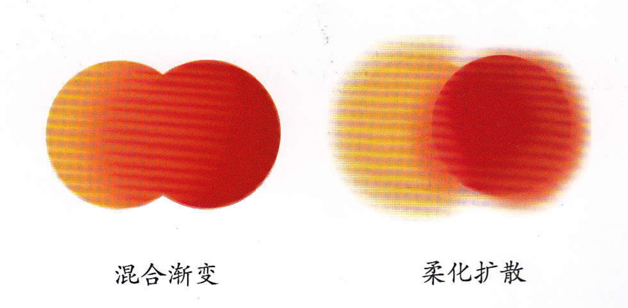
常用处理特殊效果的画笔参数设置

水彩笔

水彩笔工具，是本书中绘制一些特殊效果时用到的画笔，比如眼睛的柔化效果。



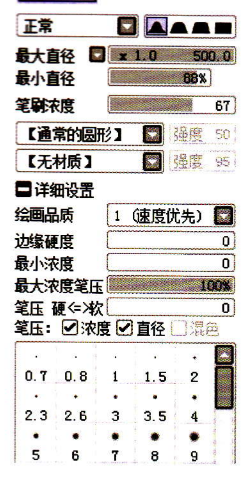
它主要的作用是将颜色柔化扩散开来，没有明显的笔触，类似于Photoshop中的模糊效果。两个颜色能产生混合渐变的效果，一个颜色的边缘产生柔化扩散的效果。



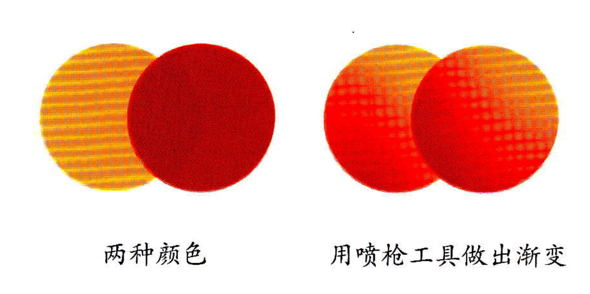
混合渐变　　柔化扩散



喷枪工具，用来喷涂颜色渐变的画笔。



Sai中没有Photoshop里那种可以直接做渐变效果的工具，只能靠喷枪工具在中小范围内做出颜色渐变，效果也不错。



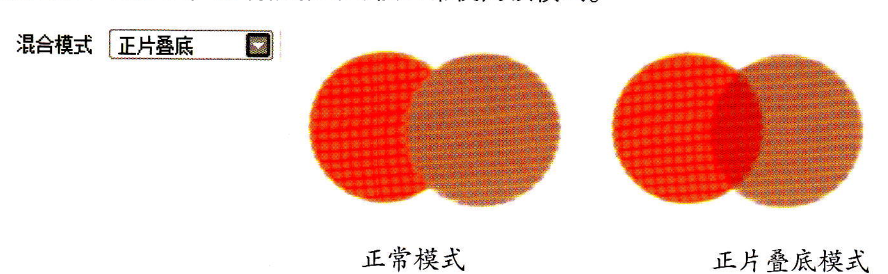
两种颜色　　用喷枪工具做出渐变

本书中的案例基本是靠以上这几种画笔工具设定相应参数来完成的，工具和参数其实因人而异，大家练习时也可以根据自己的喜好和习惯来调整。

常用图层效果及一些小功能

图层混合模式：正片叠底

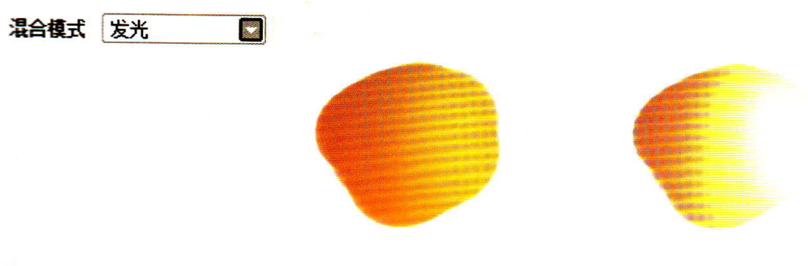
两个图层都着上颜色，将在上面图层的图层模式设为正片叠底时，它在下面的图层上所起到的效果如下图所示，绘制阴影的时候经常使用该模式。



正常模式　　正片叠底模式

图层混合模式：发光

两个图层都着上颜色，底色为肉色，给上面的图层喷上黄色。将在上面图层的图层模式设为发光时，它在下面的图层上所起到的效果如下图所示，一般绘制发光的物体或者光效的时候经常使用该模式。

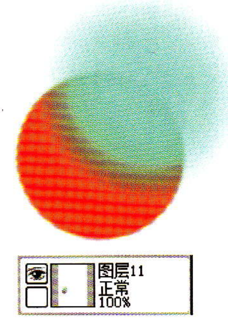


正常模式　　发光模式

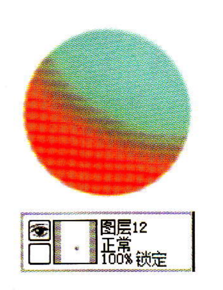
“锁定图层不透明度”选项的简单运用

☑锁定图层不透明度
☐剪贴图层蒙版
○指定选取来源

在同一个图层上，一个色块已上好底色，如果想在这个色块上继续上色深入，通常可以勾选“锁定图层不透明度”，可以防止新上的颜色涂到原底色范围之外。



未勾选“锁定图层不透明度”

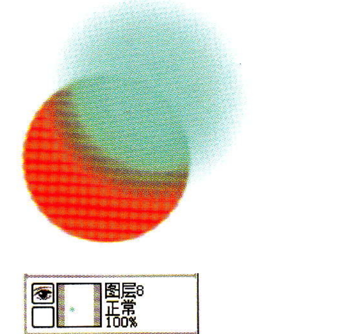


勾选“锁定图层不透明度”

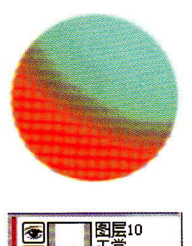
“剪贴图层蒙版”选项的简单运用

☐锁定图层不透明度
☑剪贴图层蒙版
○指定选取来源

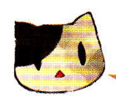
在两个图层上，一个色块已上好底色，接下来想要在这个色块上进行继续的上色深入。为了防止新上的颜色涂出底色范围之外，通常可以勾选“剪贴图层蒙版”。（这类情况通常出现在绘画后期需要叠纹理的时候）



未勾选“剪贴图层蒙版”



勾选“剪贴图层蒙版”



小提示

请特别注意本页这两个选项的区别，“锁定图层不透明度”适用于同一个图层上的多重上色，“剪贴图层蒙版”则适用于两个图层上的叠加上色。



萌系插画颜色搭配

萌系配色和其他风格的插画配色有一定区别，常见的有糖果系甜美配色和森林系自然神秘配色。在绘画过程中你也可以不断尝试更多配色并保存下来，作为后续的参考。

糖果系配色

森林系配色

02

第二章
萌系可爱人物





萌系人物的造型特点



萌系角色对于不同的人群来说定义千差万别，但大部分人公认的萌系角色一般都是Q版或年幼儿童的身体比例，因此萌系角色通常以萝莉、正太以及Q版的造型出现，并具备大眼睛、兽耳、眼镜、双马尾等让人觉得可爱的要素。现在就一起来详细学习怎样绘制吧。



人物脸部五官绘制

萌系人物造型中，通常最能吸引人眼球的是脸部，脸部往往能第一时间表达出角色的情绪和性格等直观印象。给人以可爱、怜爱之感的萌系人物则更加依赖于这一点，下面的四个例子就从脸部充分表现了人物的可爱度和不同性格。



眼角略向上挑，略带忧郁的邪魅小少年



眼睛、眉毛、嘴巴都微向下撇，给人无辜灵动感觉的小萝莉



眼睛微挑，性子较倔的女孩子



眼睛很大，天真纯良的小正太

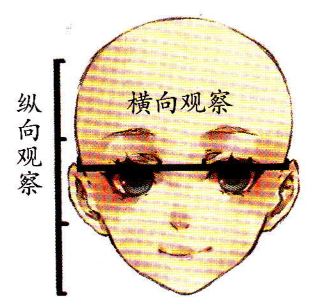
脸部的绘制

现在开始正式绘制脸部。不管什么样的人物，脸部的绘制都要遵循脸长与脸宽的一般比例标准——三庭五眼。

三庭五眼这个概念，想必学过绘画的人都比较熟悉。它指的是横向观察脸部，从左鬓角，经过左眼睛、鼻梁、右眼睛再到右鬓角的脸的整体宽度大概是有五只眼睛那么宽，两只眼睛之间的距离有一只眼睛那么宽；而纵向观察脸部，从发际线到下巴的距离分成三等份，分别是发际线到眉心的距离等于眉心到鼻尖的距离，又等于鼻尖到下巴的距离。

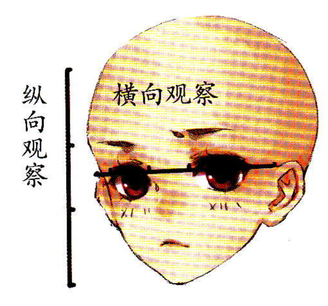
在这个基础上可以适当变形，绘制出萌系少女、少年和不同比例的Q版角色。

角色正脸的五官比例位置



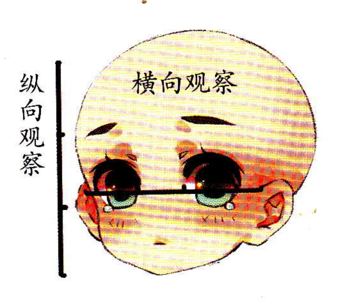
在三庭五眼的基础上会有一定程度的夸张变化

角色侧脸的五官比例位置



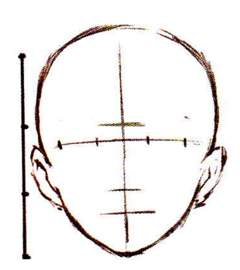
侧脸在三庭五眼的基础上有变化，而且因为产生了透视，靠近侧面的眼睛会比靠近正面的眼睛宽度窄

Q版角色侧脸的五官比例位置

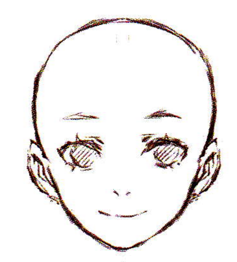


Q版角色的最大特征是大眼睛，所以这里三庭中的眉心到鼻尖的相对距离会比较大

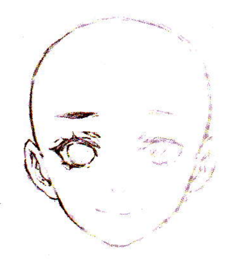
萌系少女的脸部绘制



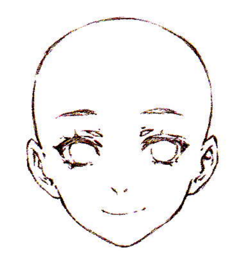
1 画出一个上大下小的椭圆形，用三庭五眼的方法大致标出眼睛、鼻子、嘴巴所在的位置。



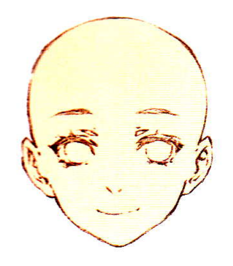
2 确定了比例位置，绘制出大致的五官形状。注意萌系人物通常脸部饱满，有点婴儿肥，或者俗称的“包子脸”。



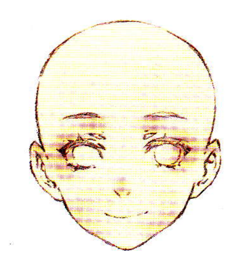
3 将大致绘制的草稿图层透明度降低，在其上新建线稿图层，开始细化脸部。



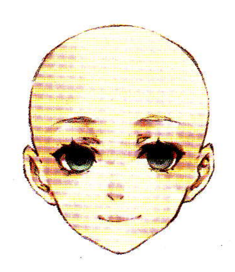
4 隐藏草稿图层，少女的脸部线稿绘制完成。



5 给脸部上色，在线稿层下方新建皮肤图层，用铅笔工具平铺皮肤底色。



6 深入刻画五官，用喷枪工具选取淡粉色喷制出脸上的腮红，并用马克笔工具绘制出五官和阴影。

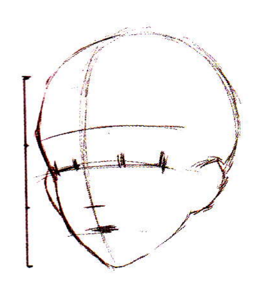


7 绘制出眼睛和睫毛。



8 做最后效果调整。绘制出眼睛高光，加重腮红，萌系少女脸部完成。

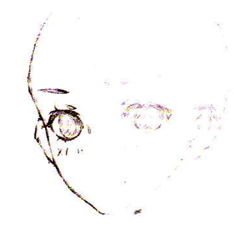
萌系少年的脸部绘制



1 这是一个侧脸的少年，确定好角度，注意侧面脸部的线条，用三庭五眼的方法确定出大概的五官位置。



2 确定比例位置，绘制出大致的五官形状，注意画出侧脸角度下两只眼睛的区别。少年比少女感觉阳刚一点儿，所以表情画出微微倔强的样子，有点嘟嘴。



3 将绘制的草稿图层透明度降低，在其上新建线稿图层，开始细化脸部。



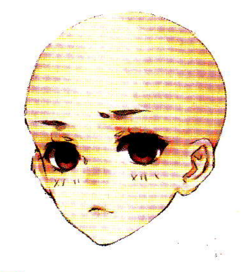
4 隐藏草稿图层，少年的脸部线稿绘制完成。



5 给脸部上色，在线稿层下方新建皮肤图层，用铅笔工具平铺皮肤底色。



6 深入刻画五官，用喷枪工具选取淡粉色喷制出脸上的腮红，并用马克笔工具绘制出五官和阴影。

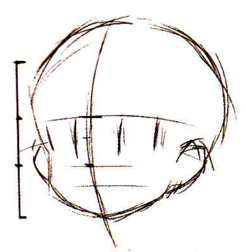


7 绘制出眼睛和睫毛。少年的睫毛可以画得含蓄一点儿。



8 新建图层，画出眼睛的高光，最后再用喷枪工具选取淡粉喷涂脸部，使脸部过渡更加自然。萌系少年脸部绘制完成。

萌系Q版的脸部绘制



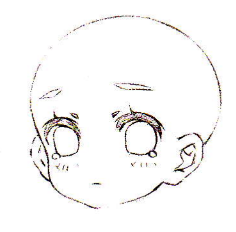
1 在三庭五眼的基础上绘制Q版角色的脸部，脸尽可能画圆，体现萌感的比例。



2 绘制出五官形状，注意侧脸可参考萌系少年的脸部绘制。



3 将草稿图层的透明度降低，在其上新建线稿图层，细化脸部线稿。



4 隐藏线稿图层，Q版角色的脸部线稿绘制完成。



5 给脸部上色，在线稿层下方新建皮肤层，用铅笔工具平铺皮肤底色。



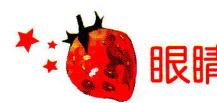
6 深入刻画五官，用喷枪工具选取淡粉色喷制出脸上的腮红，并用马克笔工具绘制出五官和阴影。



7 绘制出眼睛和睫毛。



8 新建图层，画出眼睛的高光，萌系Q版的脸部绘制完成。



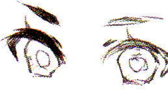
眼睛的绘制

都说眼睛是最能体现角色性格内在的五官之一，萌系角色的眼睛则扩大了这种功能。相比于正常角色，萌系角色的眼睛占据脸部的比例一般较大，性别界限也不是特别明显，所以萌系正太、萝莉和Q版的眼睛在很多情况下可以通用。

萌系眼睛的绘制（通常版）



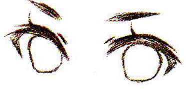

1 以微侧脸的眼睛为例，绘制出眼睛大体的草稿。



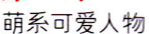
2 将草稿图层透明度降低，在其上新建线稿图层，用勾线笔工具画出眼睛的大体线稿。




3 线稿绘制完成。



4 隐藏草稿图层。

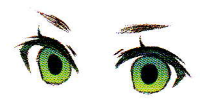




5 线稿层下面新建上色层，用铅笔工具画出眼睛底色。



6 将上色图层“锁定图层不透明度”，用喷枪工具选取黄色，喷出眼珠的渐变。



7 铅笔工具选取深色，绘制出瞳孔。



8 “锁定图层不透明度”，用喷枪选取深色将眼睛上半部分压暗。



9 选取喷枪工具，继续喷涂，调整眼球的颜色。



10 在睫毛的左右末梢稍稍抹上接近皮肤的肉色、浅黄色。



11 在上色层上新建图层，绘制如上图浅棕色的部分，这一步骤的作用是为了做出眼皮在眼球上的投影。



12 将上一步骤中绘制的浅棕色半圆的图层模式设为正片叠底模式，阴影的感觉马上就出来了。



13 为了使阴影感觉比较柔和，用水彩笔工具在阴影的边缘来回涂抹。



14 新建图层，模式设为发光，用铅笔工具绘制出高光，眼睛绘制完成。





萌系眼睛的绘制（柔化版）



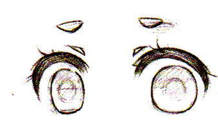


1 以微侧Q版角色的眼睛为例，绘制出眼睛大体的草稿，注意左边靠侧面的眼睛要比靠正面的窄。

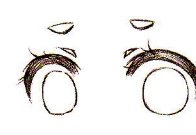




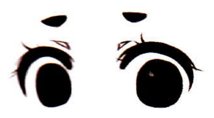
2 将草稿图层透明度降低，在其上新建线稿图层，用勾线笔工具画出眼睛的大体线稿。



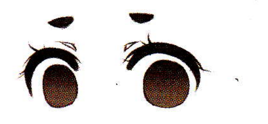
3 线稿绘制完成。



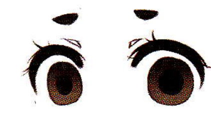
4 隐藏草稿图层。



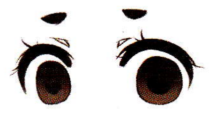
5 线稿层下面新建上色层，铅笔工具画出眼睛底色。



6 将上色图层“锁定图层不透明度”，用喷枪工具选取浅色，喷出眼珠的渐变。



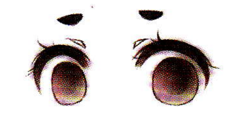
7 用铅笔工具绘制出瞳孔。



8 选择水彩笔工具，在瞳孔的上方反复涂抹。



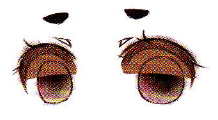
9 选取喷枪工具，继续喷涂，使眼睛颜色丰富起来。



10 为了使女孩子的眼睛看起来柔和，要将眼睛的颜色过渡到皮肤上。将“锁定图层不透明度”的选项去掉，用水彩笔工具在眼睛的边缘来回涂抹过渡。



11 勾选“锁定图层不透明度”选项，选择喷枪工具选取深色，将眼睛压暗些。



12 在上色层上新建图层，绘制如上图浅棕色的部分，这一步骤的作用是为了做出眼皮在眼球上的投影。



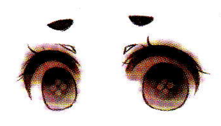
13 将上一步骤中绘制的浅棕色半圆的图层模式设为正片叠底模式，阴影的感觉马上就出来了。



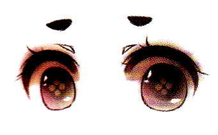
14 为了使阴影也感觉比较柔和，采取和步骤10中同样的方法，用水彩笔工具在阴影的边缘来回涂抹。



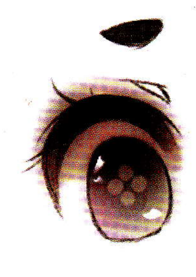
15 为了使阴影也有颜色的变化，首先“锁定阴影图层的不透明度”，然后用喷枪工具在此图层上喷涂其他颜色。

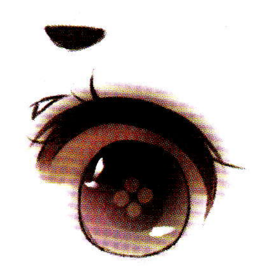


16 新建图层，绘制出类似四叶草的图案，降低透明度，使眼睛的内容丰富，更具趣味性。



17 新建图层，模式设为发光，用铅笔工具绘制出高光，眼睛绘制完成。





喜怒哀乐的表情

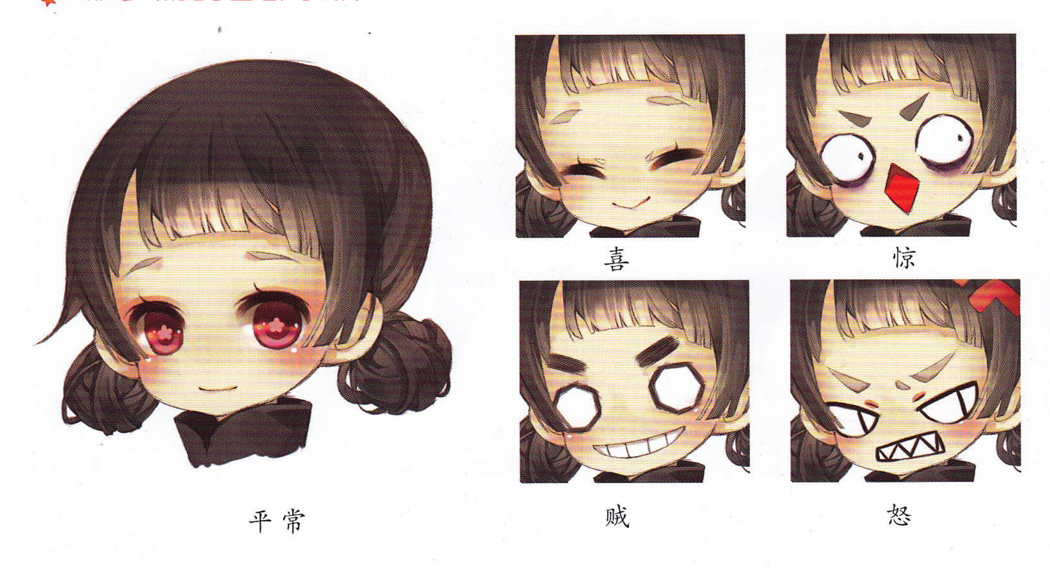
萌系角色的表情比较夸张明显，让人一眼就能看出是生气还是开心。再加之角色本身脸部婴儿肥的特点，即使生气也会让人觉得萌感满满。

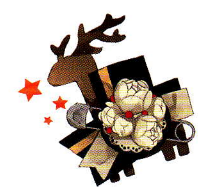
萌系角色的表情变化对于性别区分也不是特别明显，少年和少女的表情可以互用，Q版萝莉和正太的表情也可以互用。

萌系少年的面部表情



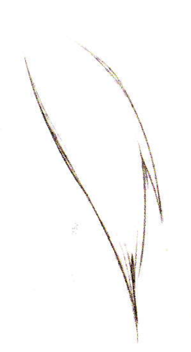
Q版萝莉的面部表情





各种发型的绘制

为了给拥有可爱脸蛋的角色加分，各式各样的发型设计必不可缺，合适的发型能给角色增色不少。在介绍几款发型的绘制之前，首先介绍一下单簇头发的绘制方法，掌握了单簇头发的绘制，之后整体的头发上色用相同方法就可以。



1 绘制出一簇发丝的简单线稿。



2 用铅笔工具填上头发的底色。



3 选择"锁定图层不透明度"，用喷枪工具将头发的两端喷暗，制造出最简单的立体效果。以后若画整个头，就将头顶和发梢喷暗。



4 继续"锁定图层不透明度"，用铅笔工具简单绘制出发丝的走向。



小提示

如果绘制过程中没有"锁定图层不透明度"，就会像下图所示，画的颜色都会跑出去。





5 选择马克笔工具，参数使用常用画笔设置，先用大号马克笔工具刷出整体感觉，再用小号笔细化。（红色箭头表示作画方向）



6 在上一步的基础上反方向刷回来。



7 继续大笔刷下来，注意顺着发丝的走向。



8 在上一步的基础上刷回去，来回刷可以将过重的颜色刷掉。重复这个步骤以达到想要的效果。



9 继续刻画，顺便将右边的铅笔工具笔触刷掉。



10 继续深入刻画。



11 笔触走向如上图。



12 切换小号马克笔工具，继续细化。



13 感觉不够立体，右边颜色用马克笔工具继续往下压。



14 加强发丝的感觉。



15 继续深入。



16 选择稍浅的颜色，马克笔工具拉出几根稍亮的发丝即可。



小提示

每个人的上色方式都各不相同，而且也在不断变化，这里列举的只是我经常用的方法，你可以多多尝试用不同的方式来绘画，这样慢慢便会形成自己独有的风格。



女孩子的发型

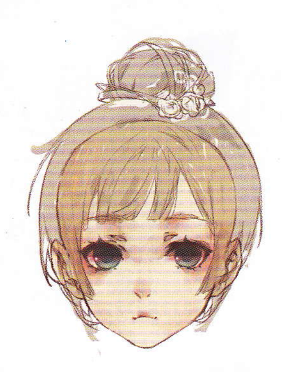
发型对于女孩子来说非常重要，二次元插画中的萌系女孩子也不例外。不同的发型可以塑造出不同的角色性格。以下就来介绍几款比较简单的萌系少女发型绘制。

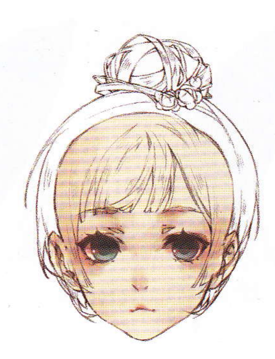


平刘海儿配上萌系的包包头发型，点缀上浅色的小花，给人乖巧有活力的感觉。球形发型会提升萌度值。

另外，包包头不仅可以扎在头部的正后上方，也可以歪扎，或者直接扎在头部左下或者右下。可以多多尝试，制造出自己的发型图库吧。





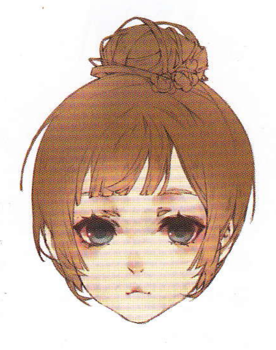


1 一开始就要确定好发色，在绘制草稿的时候就用有颜色的画笔直接画，简单粗略地画出大致的发型。

2 将草稿层透明度降低，在其上新建线稿层，用勾线笔工具勾出头发的大致轮廓和发丝走向。注意，可以把包包头当成毛线球来画，头发像是一圈圈毛线绕上去，有松有紧。

3 隐藏草稿层，在之前简单线稿的基础上，加强线稿的感觉。在两根线头的交接处加深颜色，在类似一缕头发的感觉处可以排几根线，加强发丝的概念。







4 开始上色，在线稿层下新建图层，用普通的画笔绘制出头发的底色。

5 “锁定图层不透明度”，选择喷枪工具选取接近皮肤的颜色，在头发和皮肤的交接处、发型的边缘浅浅喷涂，使得头发看起来颜色丰富而且很通透。

6 选择比发色稍深些的颜色简单画出发丝的走向和阴影。







7 深浅的颜色都有了，接下来选择大号马克笔工具刷出头发大体的颜色过渡。

8 之后选择小笔进行细化，具体绘制方法可以参见前文单簇头发的绘制，原理是一样的。

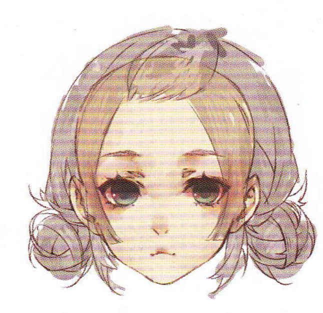
9 在发色层上新建图层，模式为发光模式，绘制高光，完成。



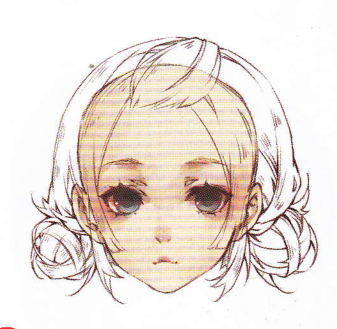
刘海儿后梳给人清新干净的感觉，头发分成两股扎成小球，因为长短不一，还有很多的碎头发冒出来翘着，这是增加萌感的好方法。分成两股的头发不仅可以扎成球球，还可以辫成麻花辫或者直接扎成简单的双马尾，也能很好地体现出萌的感觉。



1 简单画出大致的发型。



2 将草稿层透明度降低，在其上新建图层，命名为线稿层，用勾线笔工具勾出头发大致轮廓和发丝走向。为了看起来俏皮可爱，绘制了一部分没有被卷进包包头里的碎头发。



3 隐藏草稿层，在之前的简单线稿的基础上，加强线稿的感觉。在两根线头的交接处加深颜色，在类似一缕头发的感觉处可以简单地排几根线，加强发丝的概念。



4 开始上色，在线稿层下新建图层，用普通的画笔绘制出头发的底色。



5 “锁定图层不透明度”，选择喷枪工具选取接近皮肤的颜色，在头发和皮肤的交接处及发型的边缘浅浅喷涂，使得头发看起来颜色丰富、通透。



6 选择比发色稍深些的颜色简单画出发丝的走向和阴影。







7 选择大号马克笔工具刷出头发大体的颜色深浅，让大的明暗关系先出来。

8 用小笔进行细化。

9 在发色层上新建图层绘制出高光，完成。



碎刘海儿配上半扎的头发，没有扎起来的部分分成两股垂下，并微微泛卷。乍一看是很淑女的发型，但微翘的细碎头发透露出角色俏皮的一面。从拓展角度来说，半扎的那部分头发可以扎成球球，也可以扎成马尾，都能很好地体现出可爱的感觉。





1 简单画出大致的发型。

2 新建图层，命名为线稿层，用勾线笔工具勾出头发大致轮廓与发丝走向。为了体现出萌动的感觉，发丝要画得稍微凌乱些。







3 隐藏草稿层，加强线稿的感觉。

4 开始上色，在线稿层下新建图层，用普通的画笔绘制出头发的底色。

5 “锁定图层不透明度”，选择喷枪工具选取接近皮肤的颜色，在头发和皮肤的交接处以及发型的边缘浅浅喷涂，发梢也可以适当涂一些。







6 选择比发色稍深的颜色简单画出发丝的走向和阴影。

7 用马克笔工具进行深入，选择大号马克笔工具刷出颜色的块面。然后用小笔进行细化。

8 在发色层上新建图层，模式为发光模式，绘制出高光，完成。

男孩子的发型

生活中，男孩子短短的头发没法进行很多变化，但事实上短发也能打理出清爽萌动的感觉。以下就来简单地介绍几款萌系少年的发型的绘制。在插画造型中，男孩子的头发可以比日常生活中的略长些，以体现丰富的造型变化。



斜刘海儿配上简单的妹妹头，对于表现乖巧的萝莉和正太来说都很适用。而且把妹妹头剪得比较短，不会显得特别女气。这类发型可以在刘海儿上面做出更多变化，比如扎个小揪或者后梳，还能将靠近脖子的头发直接剃掉或者留长扎个小辫子。设计发型时，尝试变化其中的某一部分，往往会出现不同的效果。



1 确定好发色，简单画出大致的发型。



2 新建图层，用勾线笔工具勾出头发大致轮廓和发丝走向。



3 隐藏草稿层，加强线稿的感觉。



4 开始上色。在线稿层下新建图层，用普通的画笔绘制出头发的底色。



5 “锁定图层不透明度”，用喷枪工具在头发和皮肤的交接处以及发型的边缘浅浅喷涂。



6 选择比发色稍深的颜色简单画出发丝的走向。







7 选择大号马克笔工具刷出颜色的块面，整体感觉发色有些过于暗了，喷枪工具选择浅色，浅浅喷涂。

8 选择小笔进行细化。

9 在发色层上新建图层绘制出高光，完成。



浅色半长的头发再配上半长的刘海儿，让角色看起来性格比较温柔，而头上翘起的呆毛又把男孩子的调皮体现出来了。这种发型也能继续做些其他的变化，比如头发可以再加长些，或者用现在流行的方式把侧面的头发剃掉，会有朋克般的另类感觉。







1 简单画出大致的发型。

2 将草稿层透明度降低，在其上新建图层，命名为线稿层，用勾线笔工具勾出头发大致轮廓和发丝走向，注意绘制出一簇头发与一簇头发的穿插区分。

3 隐藏草稿层，加强线稿的感觉。在两根线头的交接处加深颜色。





4 开始上色，在线稿层下新建图层，用普通的画笔绘制出头发的底色。

5 感觉所上发色跟自己想要的感觉相差有些大，重新调整底色。之后“锁定图层不透明度”，选择喷枪工具选取接近皮肤的颜色，在头发和皮肤的交接处还有发型的边缘浅浅喷涂。

6 选择比发色稍深些的颜色简单画出发丝的走向。





7 选择大号马克笔工具大笔刷出颜色的块面，感觉发色有些过暗，用喷枪工具选择浅色，浅浅喷涂。

8 选择小笔进行细化。

9 感觉细化完的头发颜色还是过深，在Sai的菜单栏中找到滤镜工具，进行亮度、对比度的细微调整，之后新建图层，绘制出高光，完成。



这类发型是男孩子中比较多见的造型，怎样凸显出萌的感觉呢？这里用了一根弯曲的大大的呆毛来体现。弯曲的呆毛结合微微翘起的发梢能带来很夸张的萌感。这种发型也能做些其他变化，比如在脑袋后面扎个马尾，会像是古代的男孩子。



1 简单画出大致的发型，这里可以看到起初的呆毛造型还比较保守。



2 将草稿层透明度降低，在其上新建图层，命名为线稿层，用勾线笔工具勾出头发大致轮廓和发丝走向。



3 隐藏草稿层，在之前的简单线稿的基础上，加强线稿的感觉。画完之后觉得角色的造型还是过于普通，于是决定将呆毛改得更夸张些。



4 开始上色，在线稿层下新建图层，用普通的画笔绘制出头发的底色。



5 “锁定图层不透明度”，选择喷枪工具选取接近皮肤的颜色，在头发和皮肤的交接处还有发型的边缘浅浅喷涂。



6 选择比发色稍深些的颜色简单画出发丝的走向。



7 进行头发的深入处理。选择大号马克笔工具大笔刷出颜色的块面，喷枪工具选择浅色，浅浅喷涂。



8 选择小笔进行细化。



9 为了配合角色的发色，不宜画同之前几个造型一样的高光，否则会使本来想要突出的深色的头发变得太浅，于是只是简单地点了几笔白色，完成。



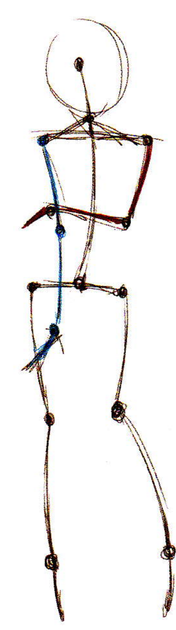
萌系人物常用动态及组合

一个角色，不同的动态可以展示出不同的性格和不同的主题，动态可以直观表达出角色在做什么，画面的氛围如何，等等。想要画好动态需要长期练习，平时多观察生活中人们的动作，可以用相机或手机简单地拍下来，作为速写的参照素材。有空余的时间可以花几分钟练练动态速涂，日积月累，对动态的把握会越来越到位。

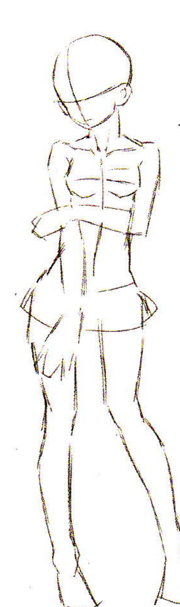
站立与静坐

一个角色最基本的动态是站立与静坐，萌系角色也是同样。有些站姿与坐姿可以直观表达出可爱的感觉，比如双腿内八字站开，身体扭动出一定的曲线度或挥手，等等，下面就来练习绘制这类站立与静坐的常见姿势。

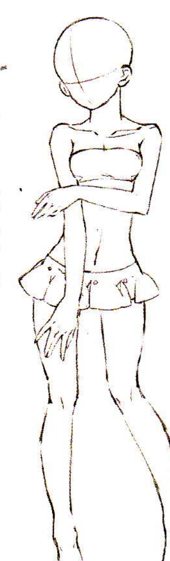
站立



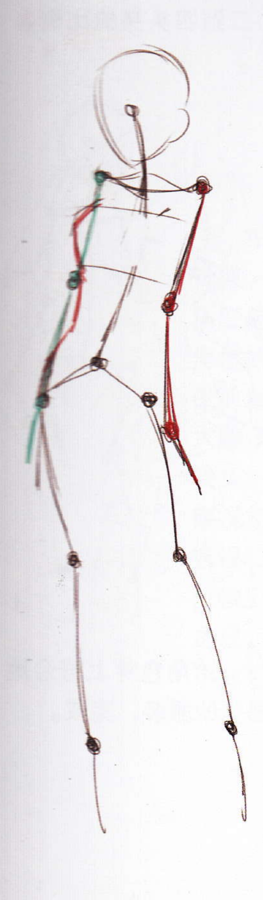
1 粗略绘制出动态骨架，它能够给出一个大概的人体比例和动态。交叉的双手用不同颜色区分开来。明确骨架动态对于接下来的形体塑造有着很大的帮助。



2 根据起草的骨架附着与大致的肉体线条，画出基本的形体。时刻注意把握住动态的整体感觉。



3 将草稿图层降低透明度，新建线稿层，用铅笔工具绘制线稿，绘制过程中时刻注意线稿不要偏离草稿的大感觉，细节的地方可以微调，完成。



1 现在来绘制另一种站姿。同样先绘制出动态骨架，这里为了区分男女性别，用线条简单勾勒出了胸部的轮廓。（在萌系插画里，男孩子和女孩子的某些动作可以通用）



2 根据起草的骨架绘制出大体的肉体动态，绘制过程中注意动态的整体感觉。

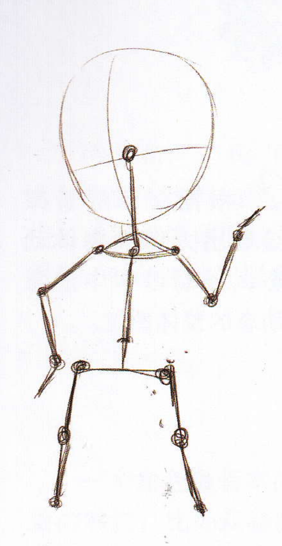


3 将草稿图层透明度降低，新建图层绘制线稿。

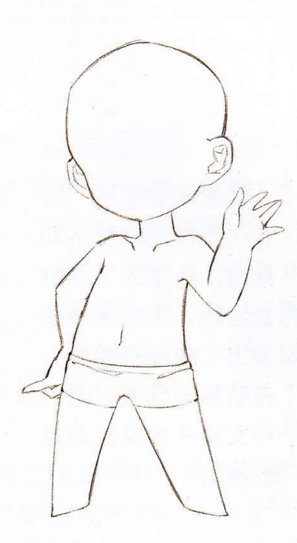


4 这里给角色穿上了符合她感觉的服装，完成。

之前画了两种正常比例的站姿，现在来看看Q版造型的站姿。Q版造型多为二到四头身的比例，给人感觉圆润、肉嘟嘟的，所以在绘制动态的时候也要时刻记着绘制出“肉感”。









1 首先绘制动态的骨架。画的是三头身，于是将下巴到脚底的距离控制在占总身高的三分之二左右，腰胯、下巴正好将整个角色分成三等份。

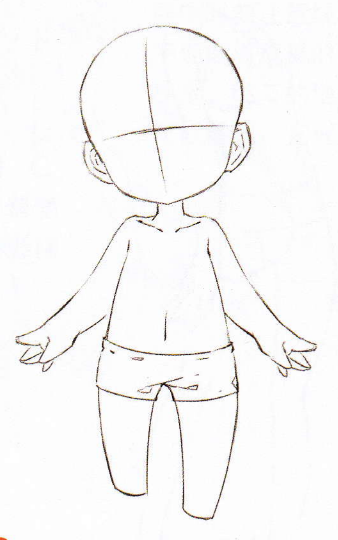
2 根据起草的骨架绘制出大体的动态。Q版造型相较于正常的比例能做更多有意思的变化，比如我对脚的部分进行了夸张变形隐去脚趾，直接绘成柱形。

3 将草稿图层透明度降低，新建图层绘制线稿，绘制的过程要抓住肉肉的感觉。

4 给角色穿上符合她感觉的服装，完成。







1 再来画个伸开双手的Q版造型。绘制动态的骨架，注意三头身的比例关系。

2 根据起草的骨架绘制出大体的动态，注意动态的整体感觉。

3 降低草稿图层透明度，新建图层绘制线稿，绘制过程要依旧抓住肉肉的感觉，完成。

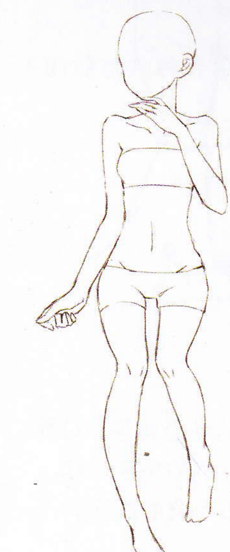
静坐



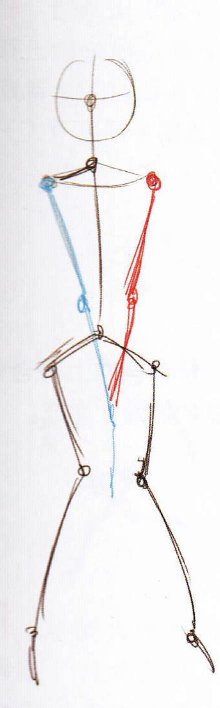
1 绘制动态骨架。如果观察角度是平视，那角色的腿部会产生前后的透视，大腿很短，小腿较长。本图的观察视角带有一点俯视，但大腿部分依旧会有前后透视，还是应比小腿短才正确。

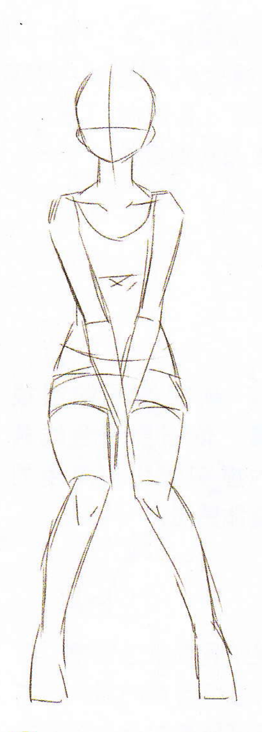


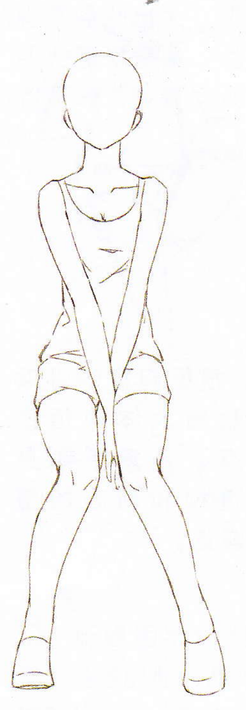
2 根据起草的骨架绘制出大体的动态，注意动态的整体感觉。这个阶段可以更直观地看到大腿的透视变化。

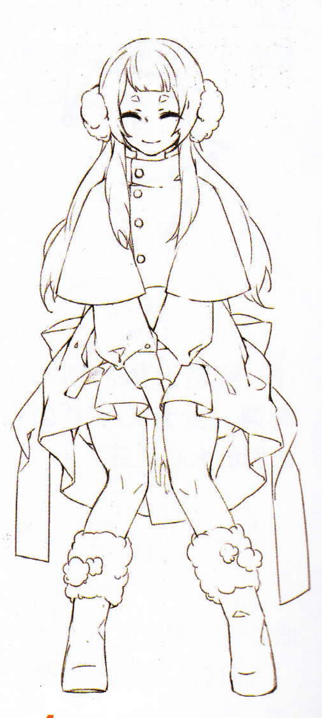


3 将草稿图层透明度降低，新建图层绘制线稿，注意线条的虚实变化，完成。







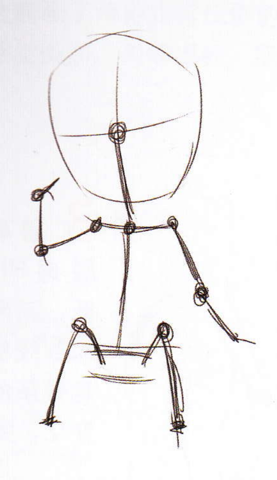


1 绘制大体的动态骨架，要注意身体某些部位的透视，特别是下半身。

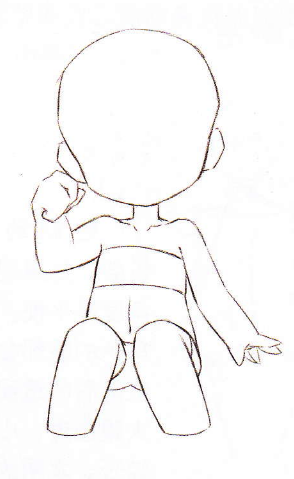
2 根据起草的骨架绘制出大体的人物动态。

3 新建图层绘制线稿，注意线条的虚实变化和角色的整体感觉。

4 给角色穿上符合她感觉的服装，完成。



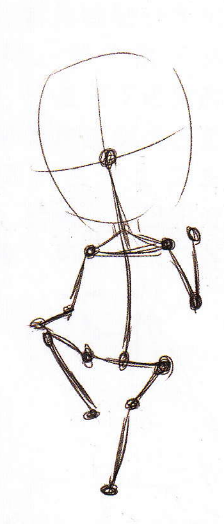




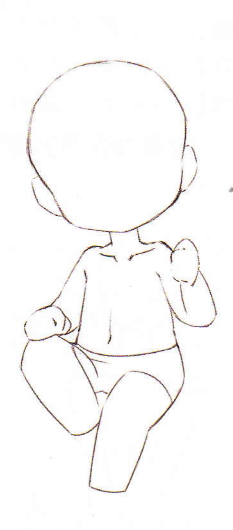
1 绘制大体的动态骨架，Q版的静坐和正常比例的角色一样，也要特别注意下半身的透视。

2 根据起草的骨架绘制出大体的角色动态，注意动态的整体感觉要协调。

3 新建图层绘制线稿，依旧要注意线条的虚实变化和角色的整体感觉，完成。









1 绘制大体的动态骨架，注意三头身的比例的大致关系。

2 根据起草的骨架绘制出大体的角色动态，注意下半身的透视和动态的整体感觉。

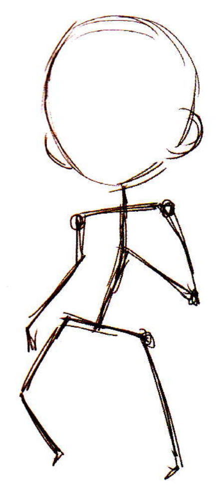
3 新建图层绘制线稿，依旧要注意线条的虚实变化和角色的整体感觉。

4 给角色穿上符合他感觉的服装，完成。

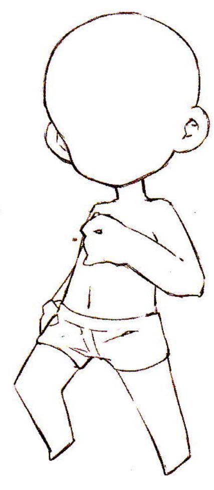
奔跑与跳跃

一个角色除了站立与静坐，最常见的动态还有奔跑与跳跃，下面绘制几种奔跑与跳跃的常见姿势。

奔跑



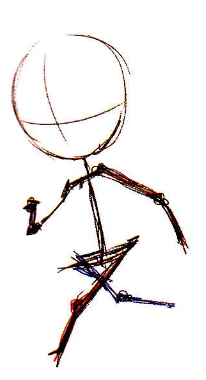




1 绘制大体的动态骨架，表现出简单的小幅度奔跑姿势，双脚之间的距离别太大。注意千万不要同手同脚。

2 根据起草的骨架绘制出大体的角色动态。平时可以多多拍照片，或者看电影时常按暂停键观察人物动态。

3 新建图层绘制线稿，注意线条的虚实变化和角色的整体感觉，完成。









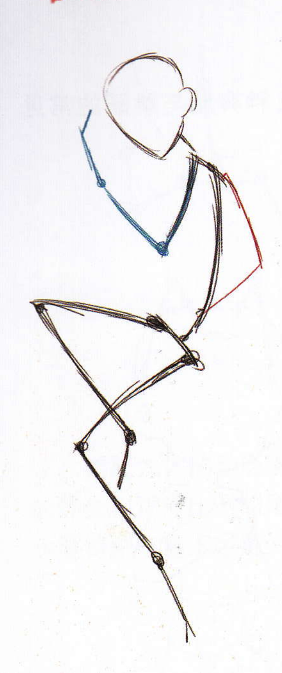
1 绘制大体的动态骨架，注意三头身的比例的大致关系。这次的动作幅度比较大，所以双脚的间距会比较大。

2 根据起草的骨架绘制出大体的角色动态，注意下半身的透视和动态的整体感觉。

3 新建图层绘制线稿，注意肘部的透视和腿部的动态。整体还是要有圆润的感觉。

4 给角色穿上符合他感觉的服装，完成。

跳跃






1 绘制动态骨架。跳跃动作有双脚离地和单脚离地两种，为了画面的美感，绘制双脚离地时，会将双脚画出些区别。这里绘制的是单脚离地。

2 根据起草的骨架绘制出大体的角色动态，因为是单脚离地，所以其中一只脚要有脚尖点地的感觉。

3 新建图层绘制线稿，依旧要注意线条的虚实变化和角色的整体感觉。

4 给角色穿上符合他感觉的服装，完成。



1 绘制动态骨架，表现出简单的跳跃姿势。然后根据起草的骨架绘制出大体的角色动态。这里绘制的是单脚离地的感觉，配合这个动态，上身要搭配简单动作。



2 新建图层绘制线稿，角色右脚的位置不同，表现出的跳跃幅度也不同，因此多多尝试，改变脚的高低表现出不同幅度的跳跃，完成。

03

第三章
萌系闪闪衣橱





服装可以直接表现出人物的性格和背景，合适的服装造型能很直接地体现出角色萌萌的感觉。比起生活中的服装，二次元绘画出来的衣服更适合进行随意地想象和搭配，所以在这一章里，就请发挥想象力，绘制出各种各样的服装造型吧。



现代装

现代装是我们最熟悉的、每天都在穿的服装，这里以春、夏、秋、冬四季来分别介绍如何绘制。



春季装扮

春季的衣服，当然要结合春天的特征。春天万物复苏，充满生命力，所以男女款都以植物的颜色——绿色为主色调。



男孩子的服装是嫩绿到白色的渐变长袖衬衫搭配草绿色围巾，卷裤腿的暗红色裤子搭配小靴子。如果衣服的主人是留着中长发的小正太，会非常合适。再加上围巾上的红色毛球球，更加可爱。



女孩子的服装是嫩绿到白色的渐变长袖连衣裙，其实就是男版衬衫的加长版，这样可以和男孩子的服装相配。男孩子的围巾到了女孩子这里就变成同色的罩在外面的第二层裙子，最后配上毛线袜套和小马靴。



小提示

绘制情侣套装要注意男款和女款的元素呼应，不仅可以从服装样式上着手，还可以从服装颜色上着手。女孩子的裙子画好几层的话会更显得萌。不过也要注意一下搭配技巧，显得过于臃肿就不好啦。

下面就来简单介绍一下如何进行绘制。



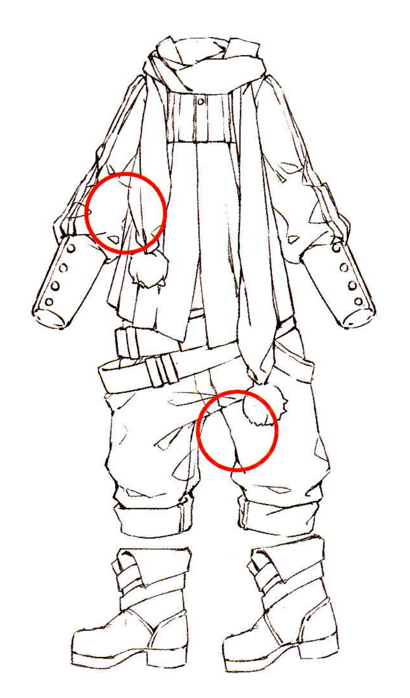


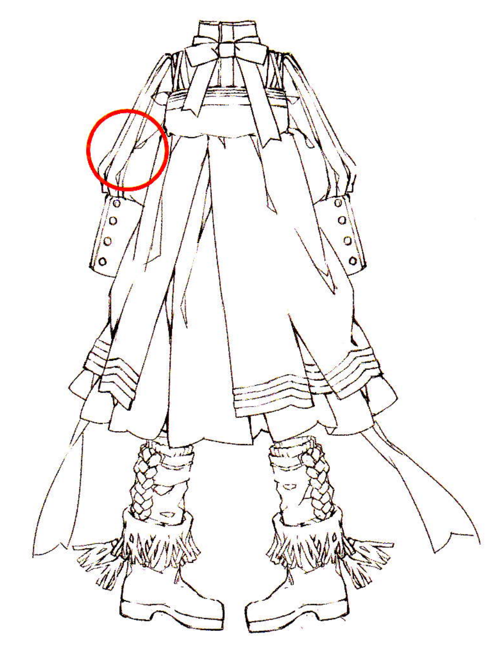
1 首先构思一下大概的服装造型，春天还有些凉意，所以以长袖为主。男孩子配上挽裤腿的裤子，女孩子搭配简单的长款连衣裙。初春只穿单件裙子会显得有些单薄，所以改成了双层裙子。构思完毕，简单打出草稿。





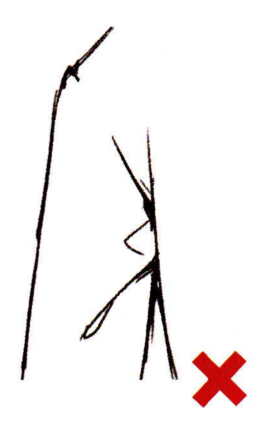
2 草稿出来之后，基本上造型都有了，将草稿层透明度降低，在其上新建图层，命名为线稿。





3 隐藏草稿层，绘制线稿。画服装离不开对衣服衣褶的绘制。通常各个关节的转折处都需要绘制衣褶，以此套服装为例，像腋下、手腕关节、膝关节这些地方都不能少。裤子的裤裆处衣褶也非常明显，如红色圆圈内所示。这款服装的裤子比较肥，而且裤腿挽起来了，所以膝关节的衣褶不是十分明显。

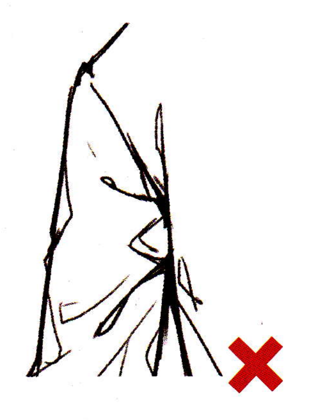
腋下衣褶的绘制



衣褶绘制不够到位。因为配合腋下的衣褶，袖子外侧的布料也会被拉扯，应有较小的衣褶

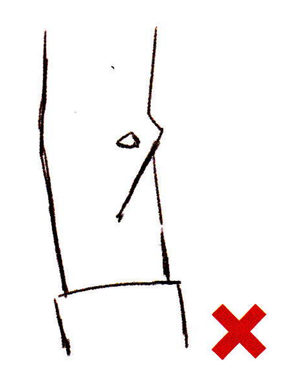
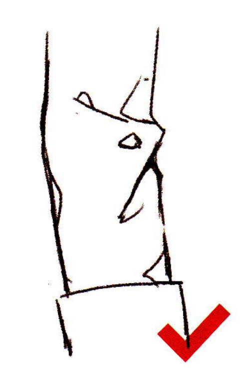
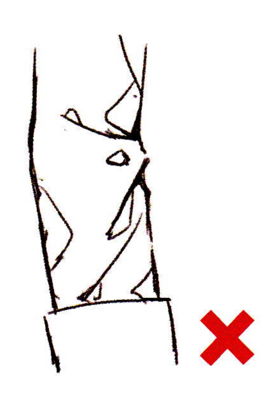


正确的衣褶的绘制。在线条的交接处还可以适当加深，使得线条效果富有变化

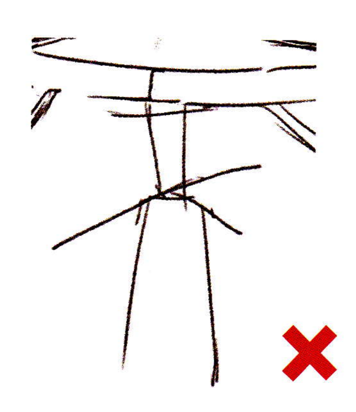
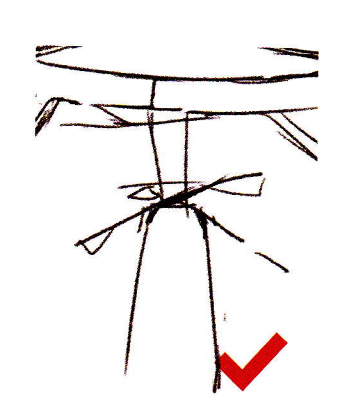
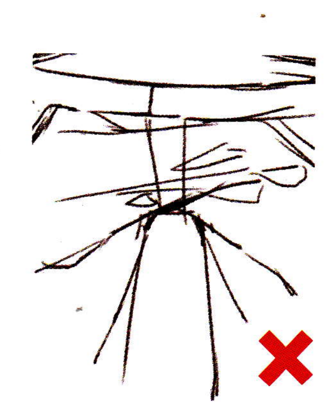


衣褶绘制过于烦琐。看上去衣服会显得皱皱巴巴。衣褶的量应该适中，而且要考虑到不同衣服的材质

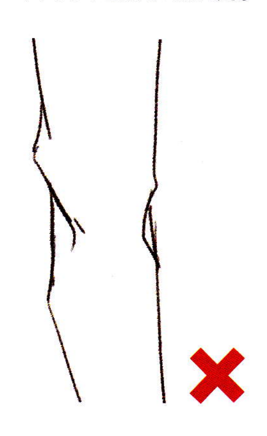
肘关节处的衣褶绘制

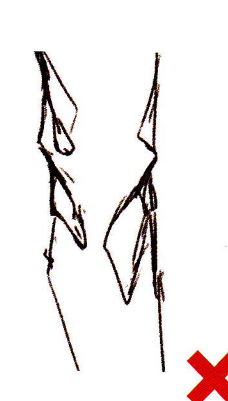




胯下裤裆的衣褶绘制

膝关节处的衣褶绘制



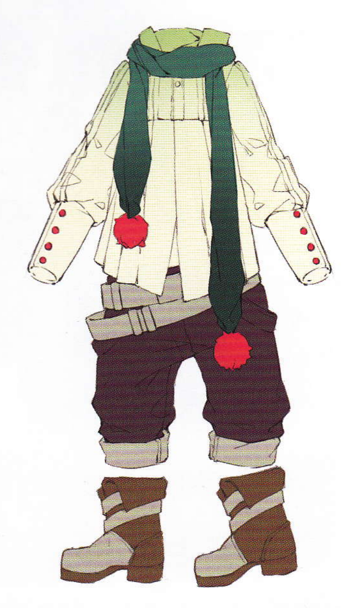


简单概括下以上三处衣褶的绘制要点。

肘部弯曲幅度比较大，衣褶就会稍显多，但是图中弯曲幅度比较小，所以衣褶应适量。

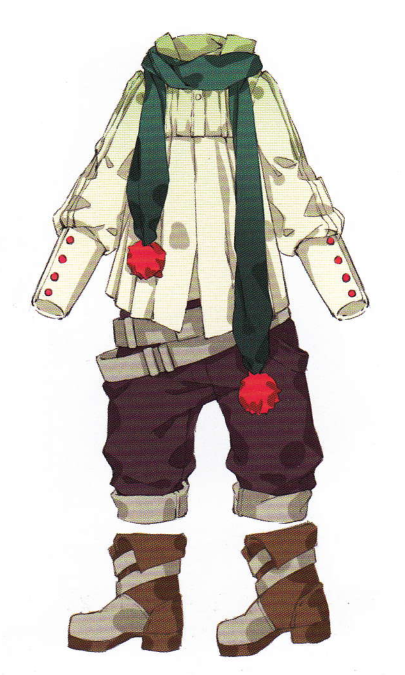
胯下是两腿的交接处，衣褶太过简单就不能真实地体现身体结构带来的布料拉扯。

同样，膝关节弯曲以及大腿、小腿的形态变化都会带来不同的布料拉扯，即使角色是笔直地站着也不例外。所以衣褶的处理需要不断观察和揣摩，不能全部简单带过或表现过度。



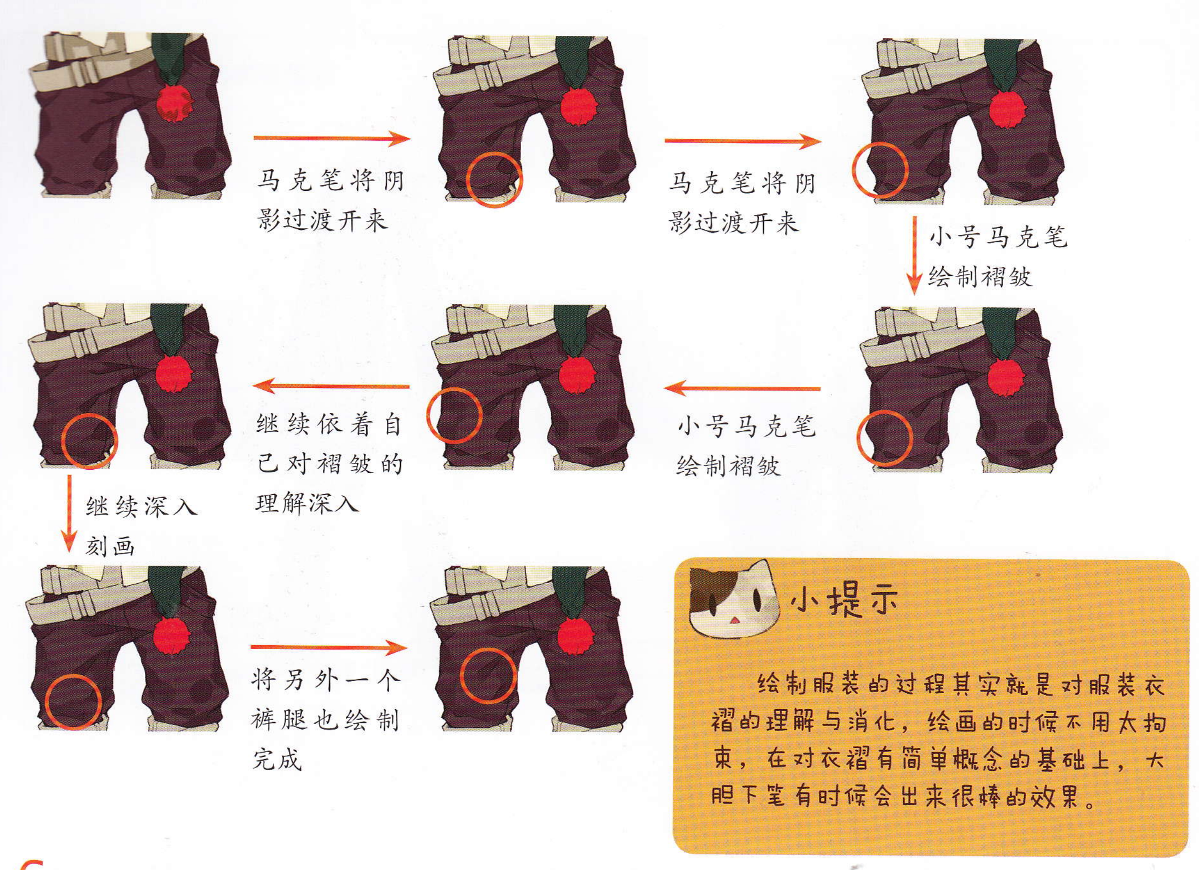


4 接下来进行衣服的上色，首先不同的颜色分图层分别着上颜色，因为是春天的上街装扮，所以以绿色为主色调，再搭配卡其色的靴子、红色的球球和蝴蝶结，体现了春天的活力。





5 开始深入细化服装，绘制出服装的阴影和暗部即也包括衣褶部分。在绘制阴影之前记得锁定当下图层的不透明度。



6 绘制服装。衣服、帽子、鞋子、围巾等的基本步骤都是相同的，就是绘制布料纹理、阴影及衣褶的过程。以上是男孩子裤子的绘制过程。(圆圈内就是画笔的轨迹)



7 在绘制完裤子的基础上，选择喷枪工具，选取橙色，在裤子末端浅浅喷涂，这一步的目的是为了使裤子颜色丰富起来，当然这一步骤通常也可以在上完物体的固有色之后用，都能起到同样的效果。





8 用同样的方法结合对衣褶的理解，完成整套衣服。



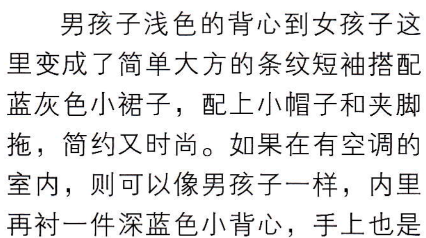
9 依照第七步选取适合的颜色浅浅喷涂，如靴子、毛球和女孩子的领结，使画面的颜色丰富起来，这样男女配套的一套春季装扮就绘制完成了。

夏季装扮

一说到夏天，就会让人联想到沙滩、阳光、高温。在这个炎热的季节里，短袖、热裤、裙子无疑是主要装备。这里就来简单介绍一下这套夏季服装的绘制。

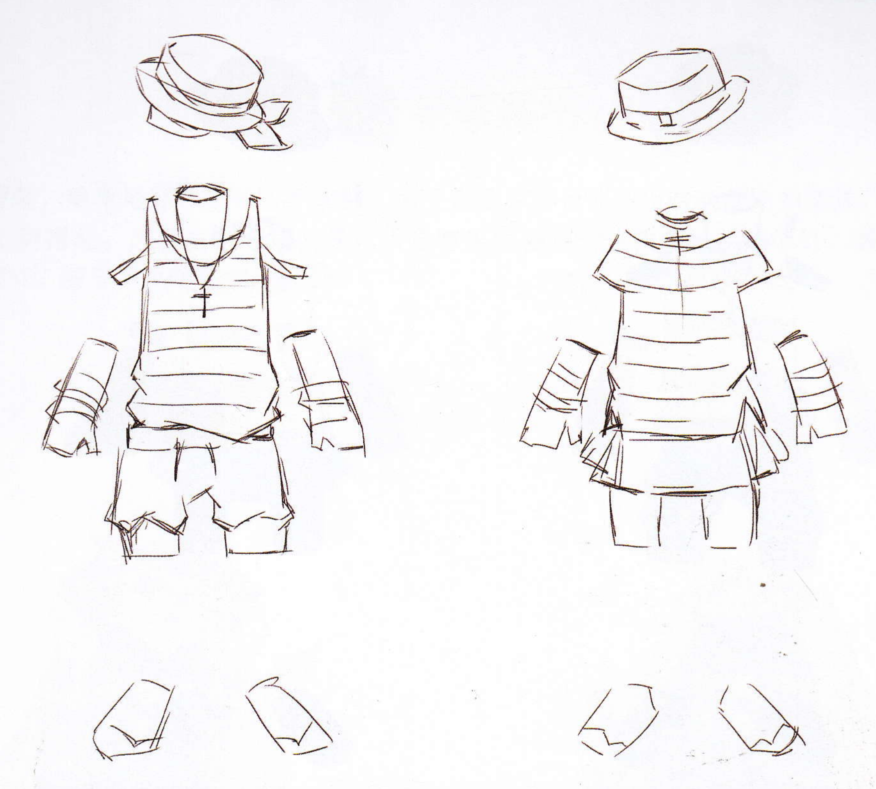


浅色的背心搭配蓝灰色小短裤，配上小帽子、夹脚拖，组成男孩子夏天出门不二的选择。如果在有空调的室内，则可以像上图画的那样，内里再衬一件深蓝色小背心。手上简单的棕色薄袖套，既实用又不失时尚帅气的感觉。

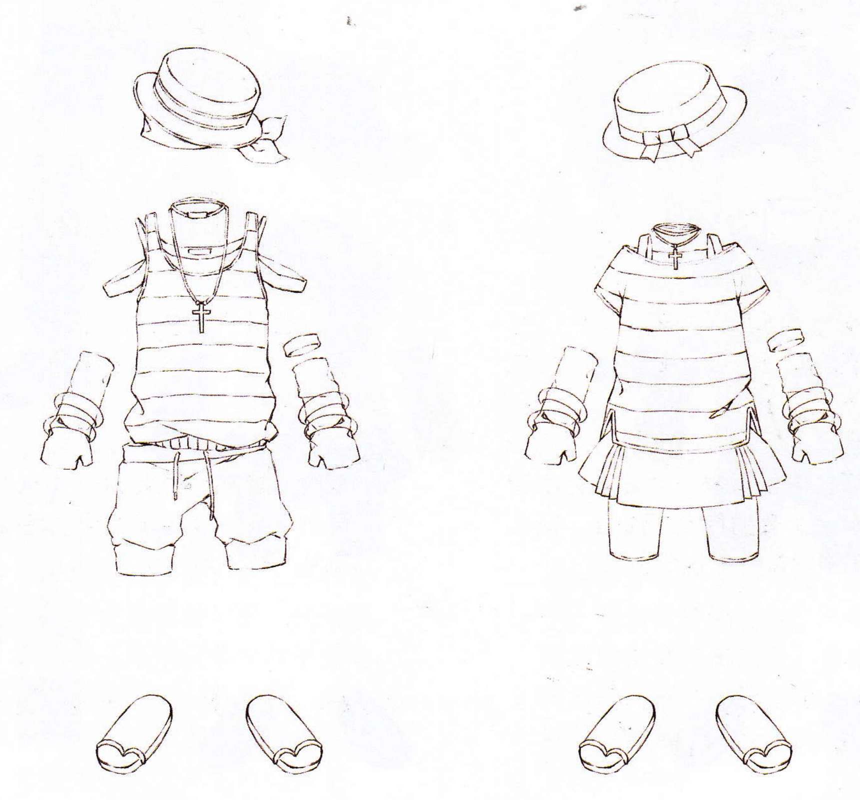


男孩子浅色的背心到女孩子这里变成了简单大方的条纹短袖搭配蓝灰色小裙子，配上小帽子和夹脚拖，简约又时尚。如果在有空调的室内，则可以像男孩子一样，内里再衬一件深蓝色小背心，手上也是简单的棕色薄袖套。

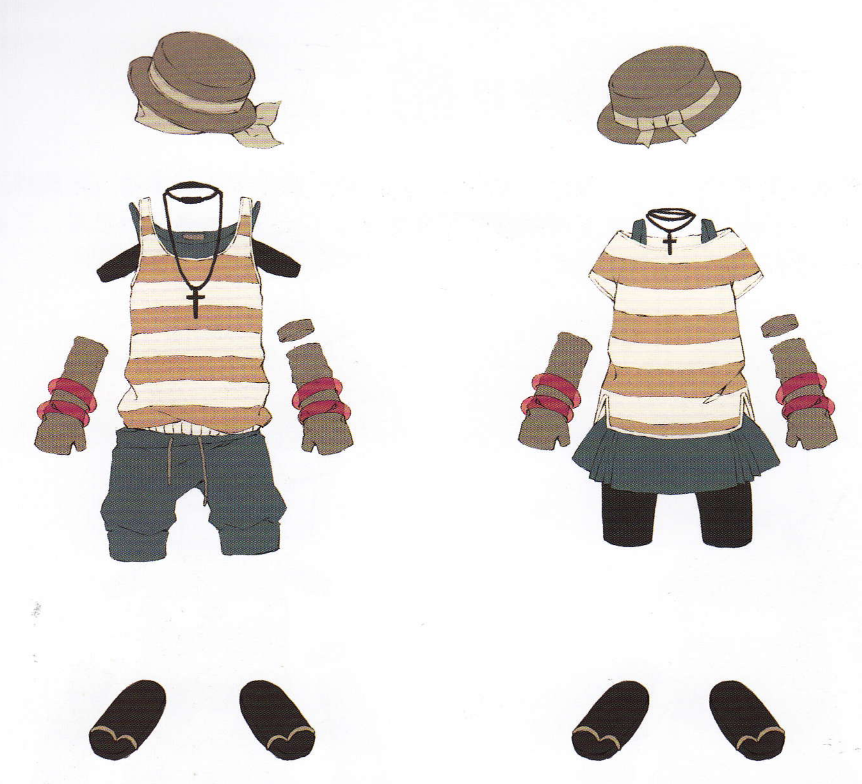
为了显出小小的个性，还能搭配一些简单时髦的小装饰品，比如项链、镯子。这种简单的搭配能给角色的时髦值加分不少。



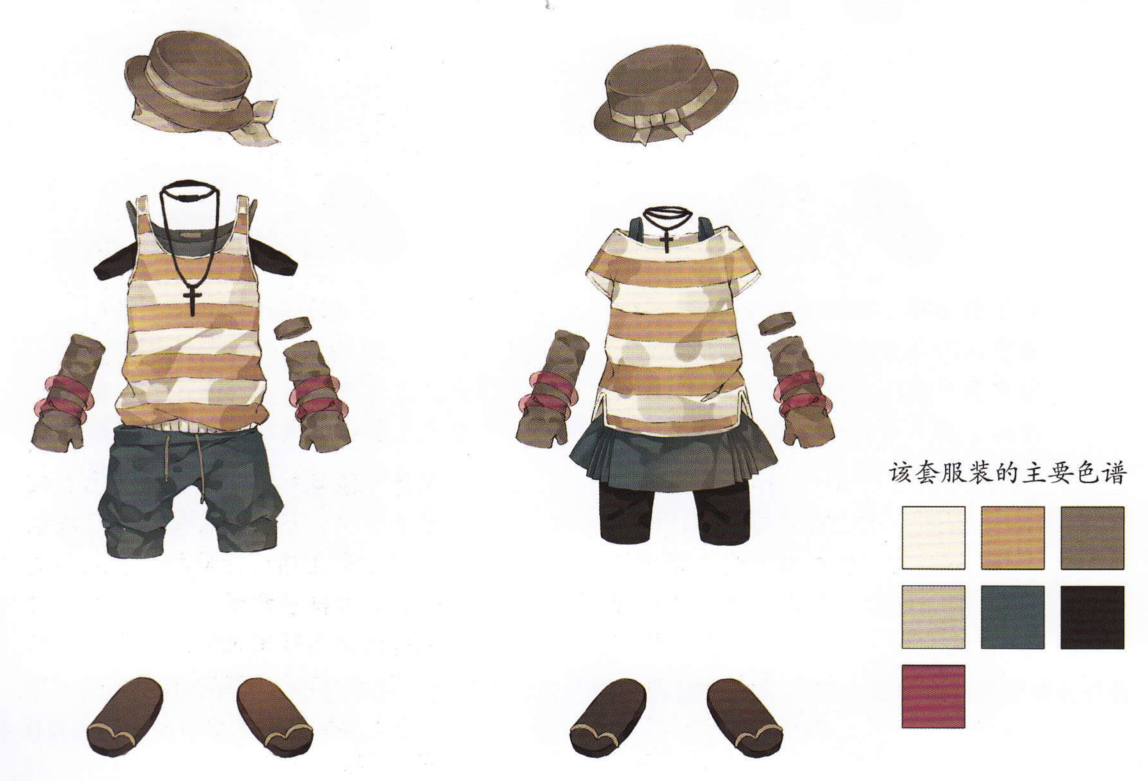
1 根据构想的造型绘制出草稿，夏季的服装造型偏向于简单、清爽，所以服装不宜太过厚重繁复。



2 新建图层，命名为线稿，用勾线笔工具绘制线稿，注意两条线条的交接处可以下笔稍用力，或者用铅笔工具来回画几次加深一下线条，使线条富于变化。



3 简单地分图层铺好大色，夏天我喜欢用蓝灰色配棕色调子，日常又凉爽。再搭配上浅色的小背心或者小短袖，显得既时髦又清爽。



4 最后依照之前春季裤子的绘制方法来深入刻画服装，下笔随意，不用太过受拘束。这样一套夏季装扮就绘制完成了。

秋季装扮

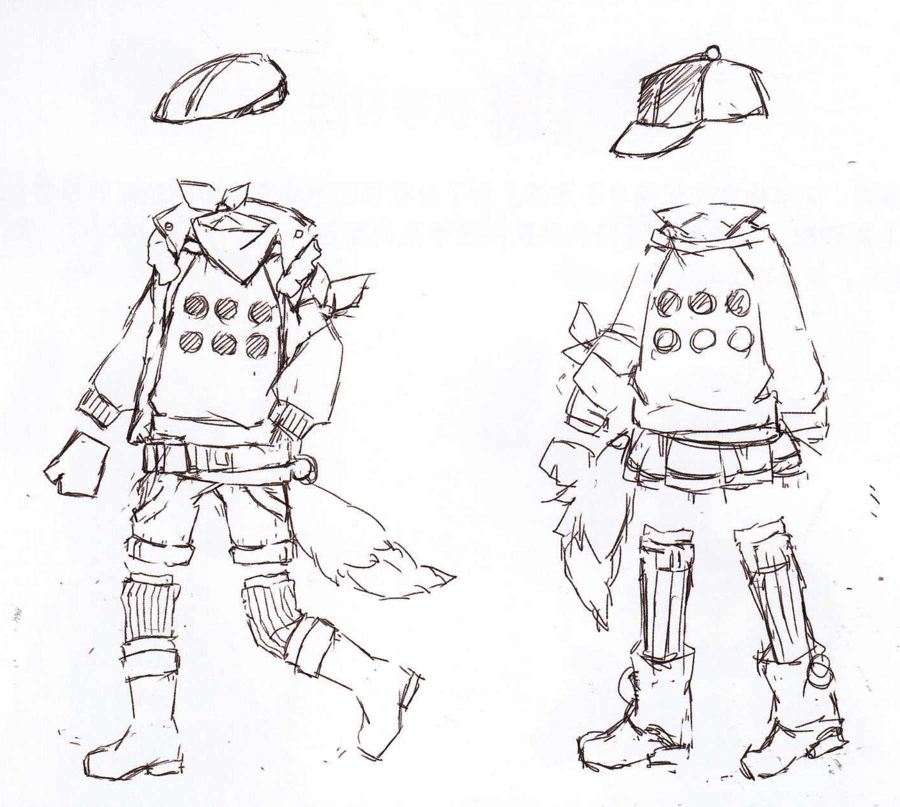
秋季的服装，简单地穿件长袖可不太够。为了在秋季里也能突出时尚萌动的感觉，这里设计了一套男女款上街搭配。颜色主色调用的是秋天最常见的颜色——黄色，并配以红、黄、白、蓝、绿、橙的小圆点，更显得生动有活力。



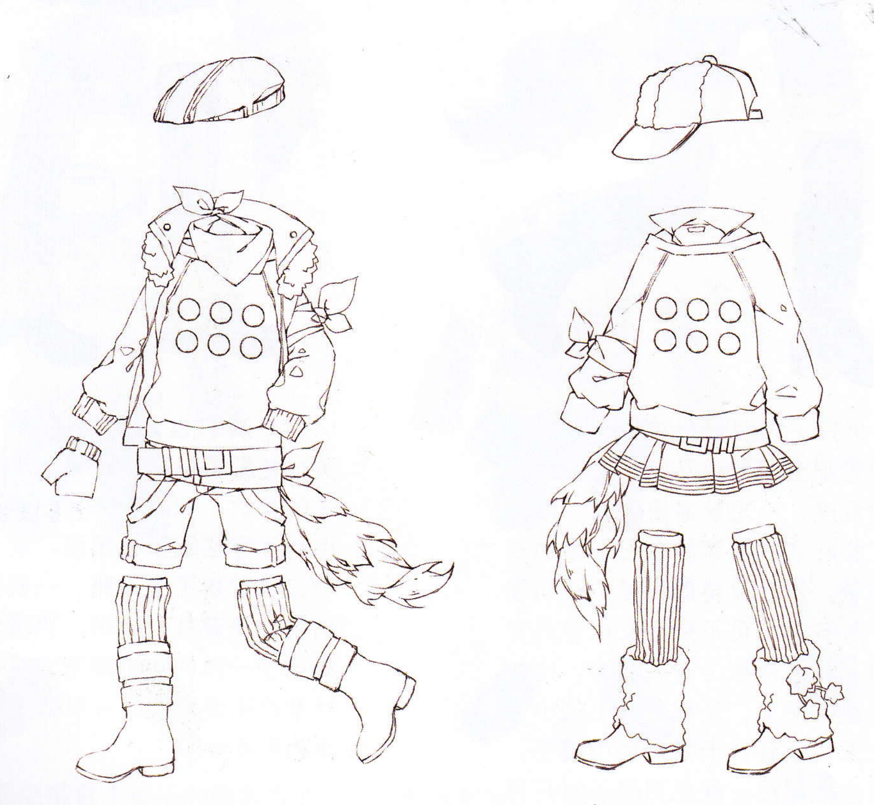


男孩子的服装是黄棕色搭配的圆领衫配上薄款小马甲，正适合秋季的温度，小短裤显得精巧，但是为了弥补它的防寒能力配上厚的长款袜子，就会显得很可爱。在动漫里，长款袜子可不只是女孩子的专利噢。最后搭配上一些配饰，比如说挂在脖子上，还有手臂上的小方巾，无指手套，卡其色的小帽子，还有大毛尾巴，就把男孩子衬托得可爱又时尚。

女孩子也是同男孩子一样的黄棕色圆领衫，不过为了显出女孩子的身材，把马甲去掉换成了浅色小衬衫穿在圆领衫里面，配上小裙子、长款袜子和毛靴，一套简单时尚的出街装就出来啦。再搭配些和男孩子一样的小饰物吧。这样一套秋季出街装非常适合年纪在13～18岁的男孩女孩。



1 根据构思，大概绘制出秋季的草图。男女款都是两件套，既不太烦琐也能保暖。下装延续夏天的感觉依旧是短款，但秋天多少有些寒意，所以配上了厚长款的线袜和靴子。



2 新建图层，命名为线稿，用勾线笔工具开始绘制线稿。注意绘制时线条的多变。



3 简单地分图层铺好大色，这次主要以棕色和黄色为主色调，但这两种颜色会显得比较沉闷萧索，所以给圆领衫配上了跨度比较大的颜色的图案，有枚红色、黄色、橘色、蓝色、白色和绿色。这样搭配起来就会显得活泼许多。



4 最后根据前文介绍的绘制方法将其深入完成，这样男女款的秋季服装就完成了。

冬季装扮

最后就剩下四季里的冬季的装扮啦。冬天当然要以保暖为主，如果在保暖的基础上能有所突破，制造令人眼睛一亮的感觉更好。这套服装主要以冬天特有的颜色——白色为主，搭配草木的棕色。



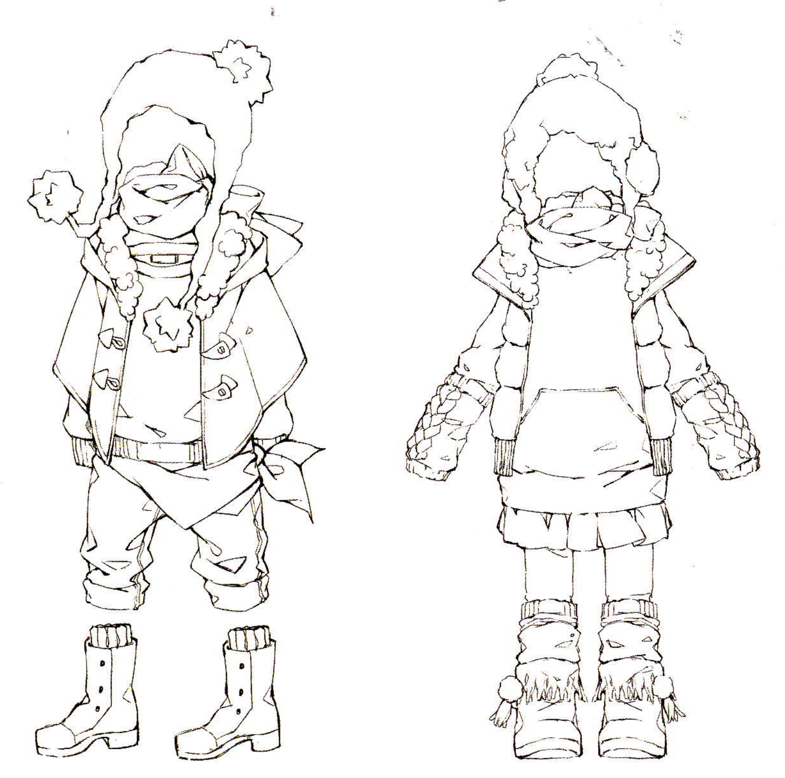
简单的圆领衫已经抵挡不住冬天的温度了，所以男孩子的冬装搭配上了白色带毛帽子的厚外套。短裤换成了中长裤加上加绒小靴子，最后再配上冬季必备帽子和围巾。为了体现出小男孩讨喜的感觉，特地将围巾绑成了蝴蝶结的样子，就连帽子也是选用了带有毛球球的白色帽子，显得十分可爱。



女孩子在这里是深色圆领衫，但是搭配上羽绒厚马甲，整个保暖效果就提升啦。下身搭配短裙，里面配上白色紧身裤子，再套上加绒大头靴子，既暖和又乖巧。最后为了和男孩子配对，也加上了红色的围巾和白色厚帽子。



1 根据构思，大概绘制出冬季的草图。为了突出冬季保暖的感觉，衣料材质都必须厚实。外套上都加上了毛领子，再加上帽子围巾这样的保暖配件，冬天的感觉就出来了。



2 新建图层，用勾线笔工具开始绘制线稿。注意两条线条的交接处可以下笔稍用力或者用铅笔工具来回画几次加深一下线条，使线条显得多变。



3 简单地分图层铺好大色，这次颜色主要是以棕色和白色为主色调，符合了冬天给人的第一印象，也显得干净乖巧。由于服装的主人年龄都比较小，所以围巾用了大红色，素净中透出满满活力。



4 最后根据前文介绍的绘制方法将其深入完成，这样一套男、女款的冬季服装就完成了。



特色古近代服装

中国，作为一个有五千多年历史的国家，在朝代更替演变的过程中，服装文化也随之发生了巨大的变化。中国还有多个少数民族，每个民族都有代表其特色的服装造型，形成了中国庞大的服饰体系。基于此基础，在二次元萌系角色的绘制中我们也可以加入许多民族的服装特色，绘制出别具一格的人物。如果以此为基础再进行更多改动和原创设计，就可以画出具有个人风格的角色。



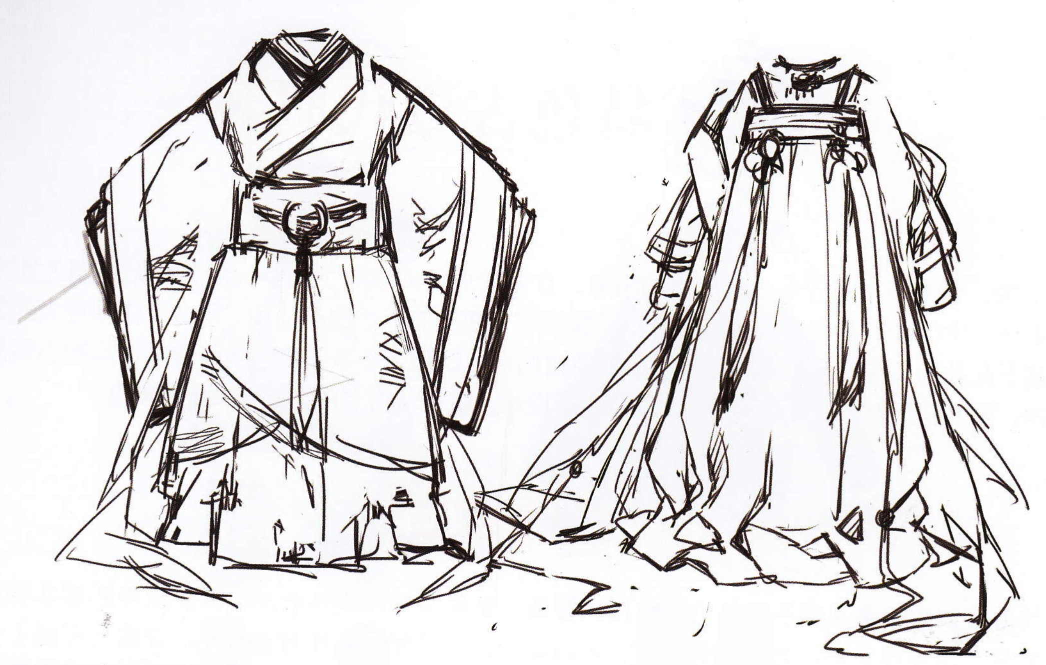
汉服造型

汉服是汉族传承了四千多年的传统民族服装，最能体现汉族特色及信仰。汉服的基本特点是交领、右衽，用绳带系结，也兼用带钩等，又以盘领、直领等为其作有益补充。汉服的形制上也有很大的不同，大衣主要有“上衣下裳”制（裳在古代指裤）、“深衣”制（把上衣下裳缝连起来）、“襦裙”制（襦，即短衣）、袴褶、“通裁”制（长衫、外披）等类型。汉服包含内容之广，这里也就浅浅谈及一二了。

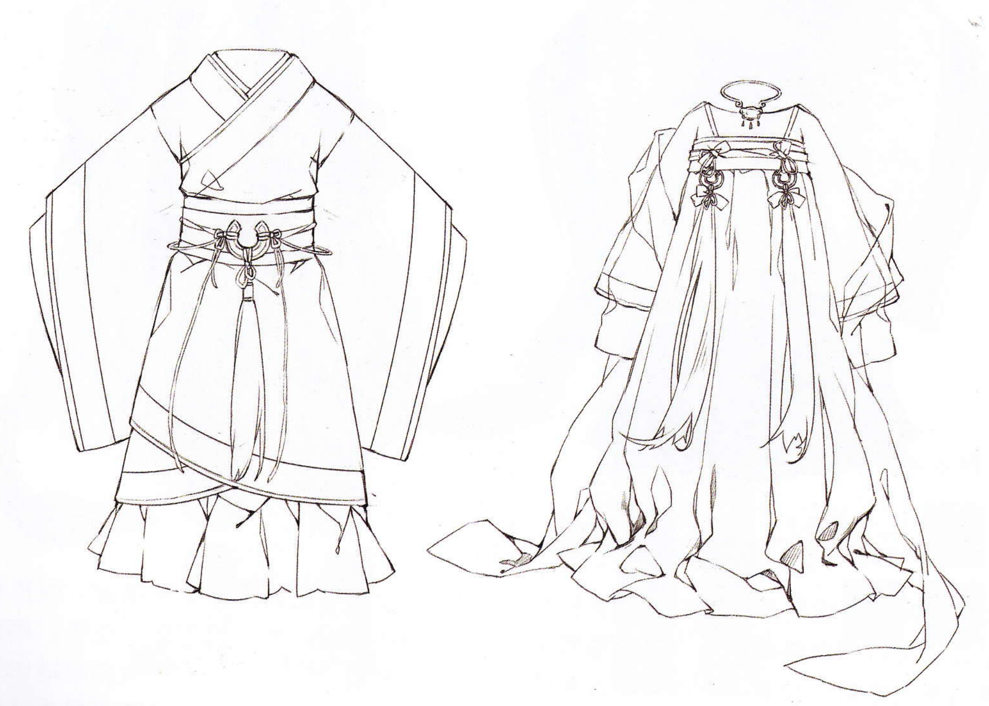


这次绘制的汉服是曲裾深衣，颜色和配饰都是自己加以想象搭配的。男孩子的服装本身黑白颜色搭配比较素，所以用了青色的玉石和红色的穗子来搭配。

女孩子在这里是齐胸襦裙，颜色和男孩子版的搭配一样，也是黑白色系。再配以粉红色的缎子，就把少女的清新萌动体现出来了。女孩子的服装配上了两条很大的穗子，显得俏皮可爱。



1 根据构思，大概绘制出男、女汉服的草图。绘制这类服装之前要进行相关的资料考证，以防止发生一些粗浅鄙陋的错误。在这个基础之上，自己再进行一些创作和延伸，将自己想要的大致感觉绘制出来。



2 新建图层，用勾线笔工具绘制线稿，进一步明确各个细节和关系。



3 简单地分图层铺好大色，这次颜色主要是以黑白色为主色调，再搭配以红、蓝及浅黄等配色，不仅显得干净素雅，又带有活力，静中有动。



4 最后根据前文里介绍的绘制方法将其深入，这样一套男、女款的汉服就完成了。

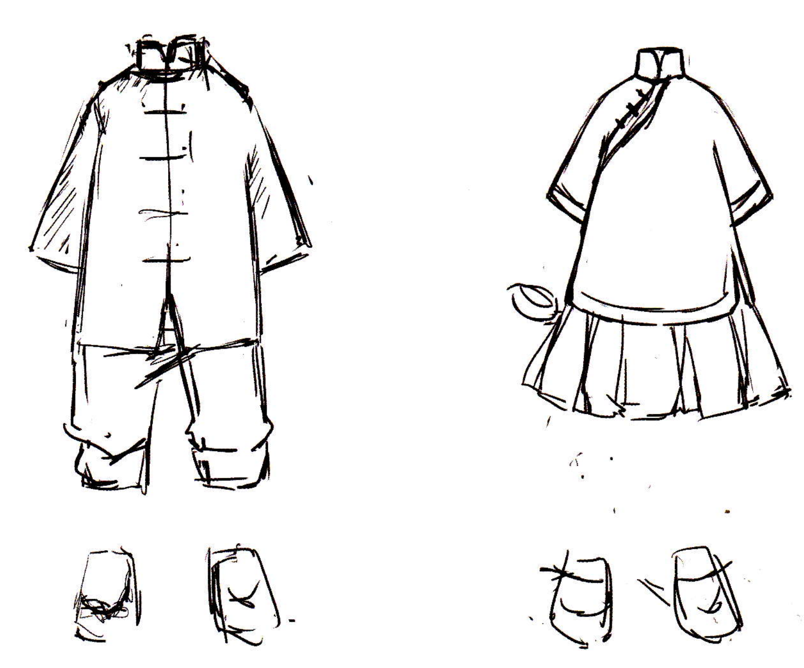
民国风学生装

中国的近代是被迫逐渐向西方开放的一个年代，西方的事物思潮如潮水般涌入中国，对于服饰文化也是同样，西装、汉装、满装……一时间满街纷杂。民国学生装是那个时期很有代表性的装扮，通常是上衣下裤或者上衣下裙，左右两边的衣摆有方有圆，领子、袖口、襟上还镶上不同的花边。整体颜色多以素净为主，再配上简单的盘扣，一个清丽大方的学生的形象就出来了。

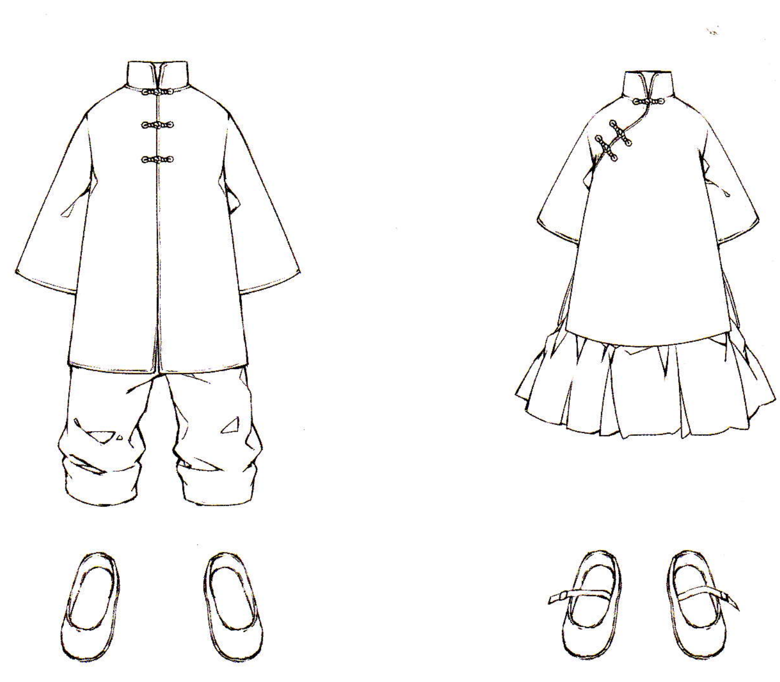


小褂子配上裤子，活脱脱民国少年的装扮。米色配上青色，素雅大方，再加上深青色的小布鞋子，年代的气息就出来了。如果搭配头发的话，可以试试西瓜头或者是短发鬓角稍长些的发型，显得活泼有朝气。

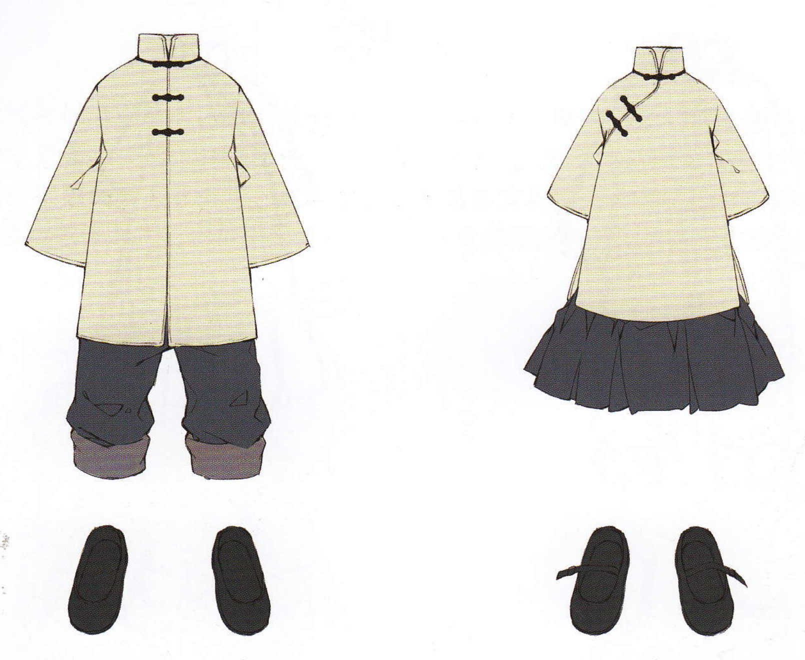
女孩子的服装是斜襟的米色短衫，配上青色的裙子，显得大气素净。这里将女孩子的上衣袖子改短，露出如藕般的手臂，将女孩子清新的感觉体现出来。如果搭配发型的话，建议画两条麻花辫子，或者搭配民国时期典型的妹妹头，显得清纯文静。



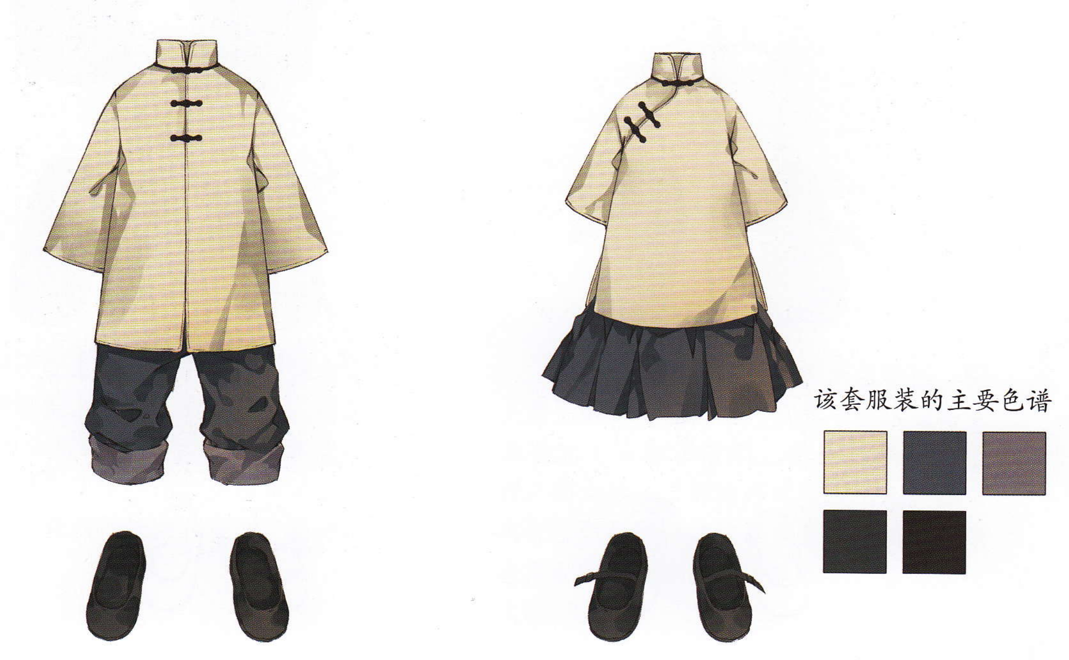
1 根据构思，大概绘制出民国时期的服装草图。服装造型以素净大方为主，配上简单的盘扣之类的点缀。



2 新建图层，用勾线笔工具绘制线稿。



3 分图层铺好整体颜色。这次主要以米色和青色、深青色为主色调，显得素雅干净，符合学生的感觉。民国时期也有学生装是上装青色，下面的裤子或裙子是黑色，也很漂亮。



4 最后根据前文介绍的绘制方法将其深入，这样一套男、女款的民国时期学生装就完成了。

仙侠服装

仙侠服装的基础是中国古代服装，为了适应当今的一些文化产品需求，比如游戏、原创小说、漫画等，人们把中国古代服装进行了一系列的改造，所产生的服装类型之一就是仙侠服装。这类型的服装造型比较多变，发挥空间更大。这里我也简单设计了一套男、女款的仙侠服装，为了突出萌系的感觉，增加了可爱的毛领和夸张的飘带。



这次男孩子的服装设计偏向侠客少年，所以服装造型比较随意，看上去不能太像正统门派，因此外面的褂子设计成了单肩并配上夸张的黑色大毛领子。但同时要体现出萌少年的感觉，所以画了比较多的穗子，还有半短的裤子和鞋子。

女孩子也同样是侠客的设定，武功高强但又有活泼俏皮的个性。和男孩子搭配，很多元素也就和男孩子共用，比如黑色的毛领子和外面的单肩的褂子。女孩子里面的服装改成了裙子，鞋子做成了毛靴子的感觉，再配上圆圆的小包，一套俏皮可爱的小侠女服装就出来了。



1 根据构思绘制设计草图，把大致的服装造型和配饰绘制出来。



小提示

怎样绘制原创元素居多的造型呢？我的建议是多打几遍草稿。这里的多打几遍草稿有两种理解方式。第一种是多画出几种不同的造型设计，以方便之后取其中最为合适的。第二种是整体的大造型虽然确定了，但是小配饰、挂件这些小物还需要进一步明确，这时候就可以打第二遍、第三遍的草稿，一一确定并细化。总体来说，就是在草稿阶段多做尝试和搭配，设计出满意的作品就会有更多的可能性。



2 新建图层，用勾线笔工具绘制线稿，注意进一步细化各个细节。



3 简单分图层铺好色，这次主要是以暗色系为主色调，强调出无门无派高手侠客的感觉，所以服装用色给人感觉十分低调，但能从整体的造型上看出来并不是简单容易打发的小喽啰。



4 最后根据前文介绍的绘制方法将其深入，这样一套男、女款的仙侠风服装就设计完成了。



森系服装

近几年，森系服装大受欢迎，典型的森系服装给人的感觉与自然、林木浑然天成，充满森林气息。森系衣形都偏宽大，通常不按常理出牌，打破一般的服装搭配方式，以混搭为主。布料材质主要是棉麻等天然材质，服装图案以碎花、条纹、方格、民族风图案这类为主，颜色则接近大自然的颜色，如绿色、卡其色、各种色系的裸色等。搭配上手工编织的小饰物，整体充满随意又甜美怀旧的情怀。

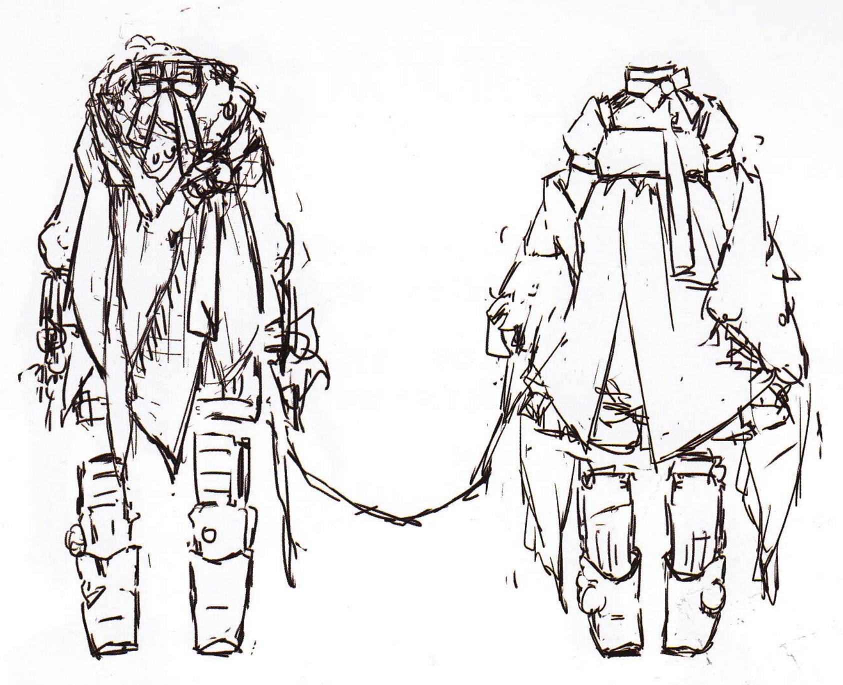
下面就简单介绍一下这套男、女款萌系角色的森系服装造型的绘制。



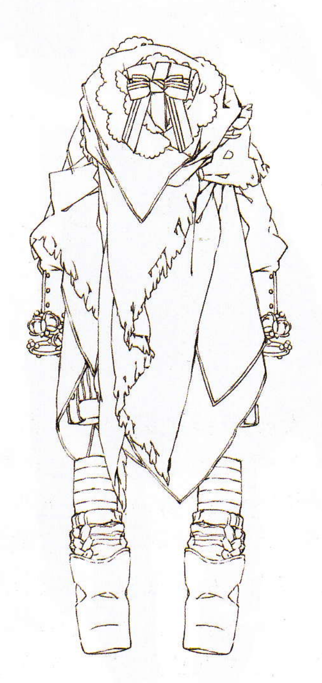
男孩子的服装内衬为米色小衬衫，加上墨绿色小短裤，衬衫外面是一件卡其色不规则大外衣，裹起来之后就会有蓬蓬的、可爱的感觉。外面裹上一件由红色到深红色渐变的大披肩，用扣子、别针等物固定在身上，披肩上有简单的小鹿花纹来切合森系风格这个主题。最后再配上卡其色小靴子、毛线护袜。

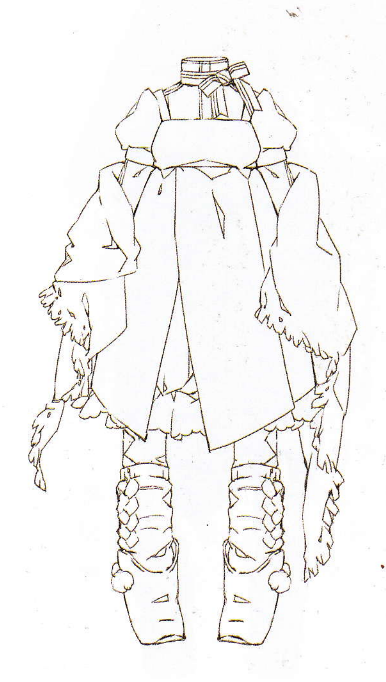


女孩子的服装内衬是米色高腰连衣裙，外面罩上一层卡其色高腰外裙，就会显得蓬蓬松松的。最外面是和男孩子一样的由红色到深红色渐变的大披肩，但上身方式不太一样，女孩子的更接近普通的披肩用法。最后配上毛球小靴子和自制的小饰物，简单的森女装就出来了。



1 根据构思绘制出设计草图，把大致的造型和配饰绘制出来，整体服装造型都偏向宽大舒适。





2 新建图层，用勾线笔工具绘制线稿。





3 分图层铺色，这次颜色主要是以卡其色、米色和红色为主。

该套服装的主要色谱



4 最后根据前文介绍的绘制方法将其深入，这样一套男、女款的森系服装就设计完成了。



欧风服装

每个国家都有其特有的服装，其中欧洲历史上带有宫廷风格的服装最为大家熟悉，也是众多萌系角色常用的打扮。下面简单绘制了一种欧洲风格的服装造型。

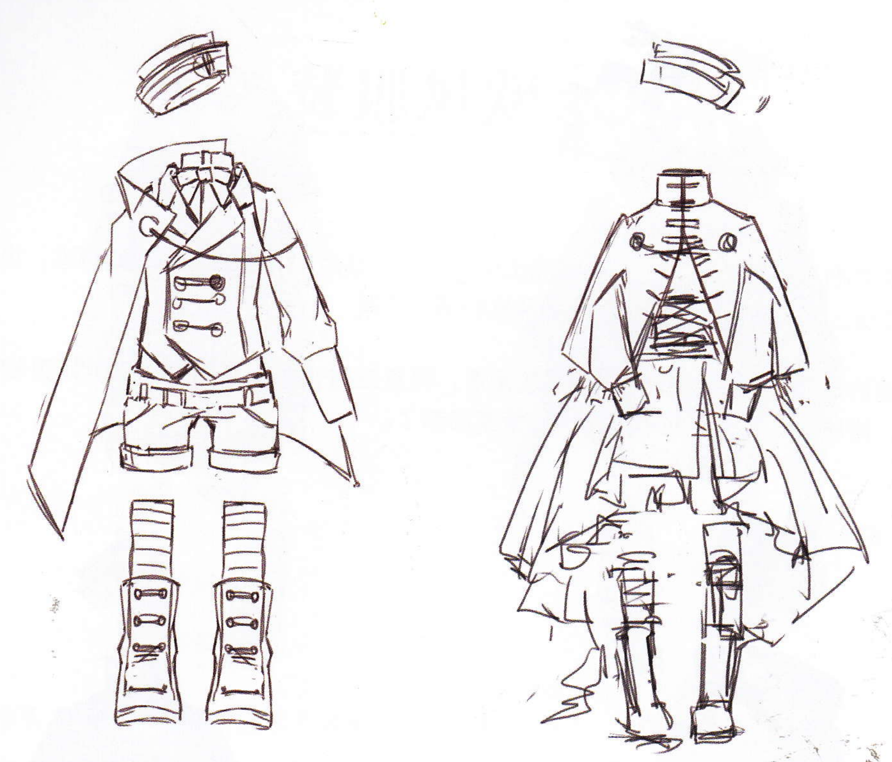
这次绘制的是小礼服，带有些欧洲宫廷元素，男款是衬衫搭配小西装，女款则是裙子为主，再配以小礼帽、披肩或者披风。简单的欧洲风情就出来了。



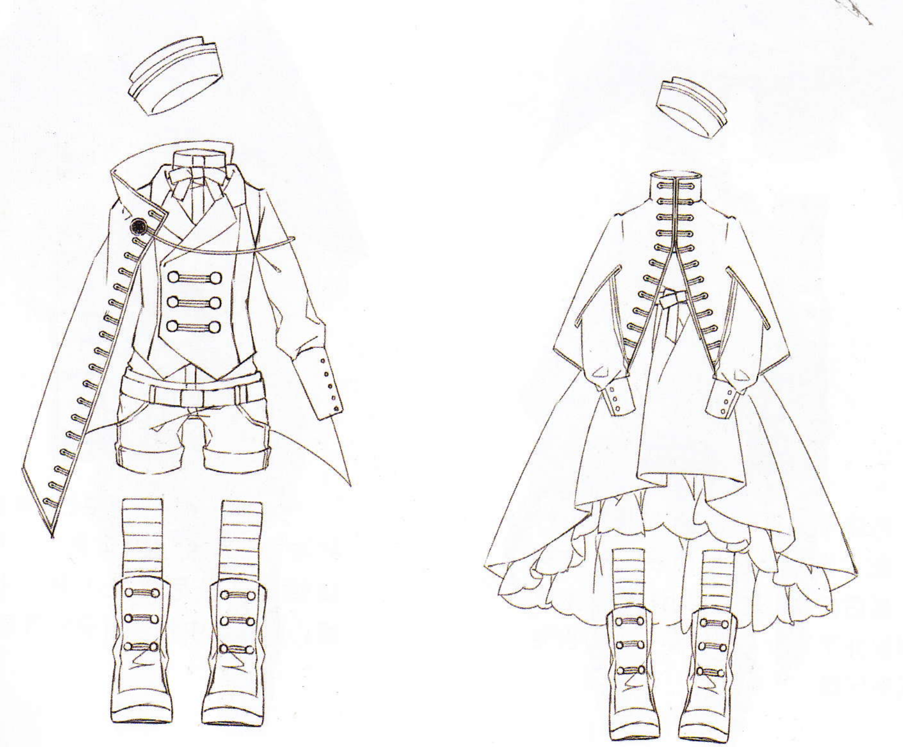
男孩子的服装内衬为米色小衬衫，配上咖啡色的小西装、条纹裤袜，最后搭上小靴子和小礼帽。主要的搭配并不复杂，即使穿它上街也完全没有问题。



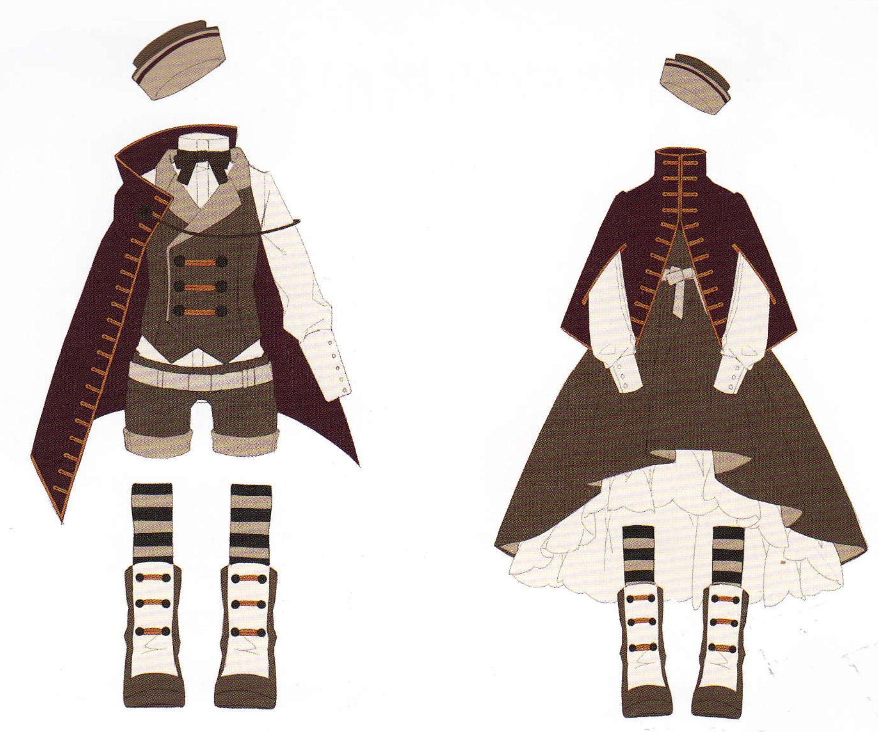
女孩子的服装内衬为米色小衬衫与衬裙，配上咖啡色的外裙、条纹裤袜，最后搭上小靴子和小礼帽，内敛之中带着可爱的气息。



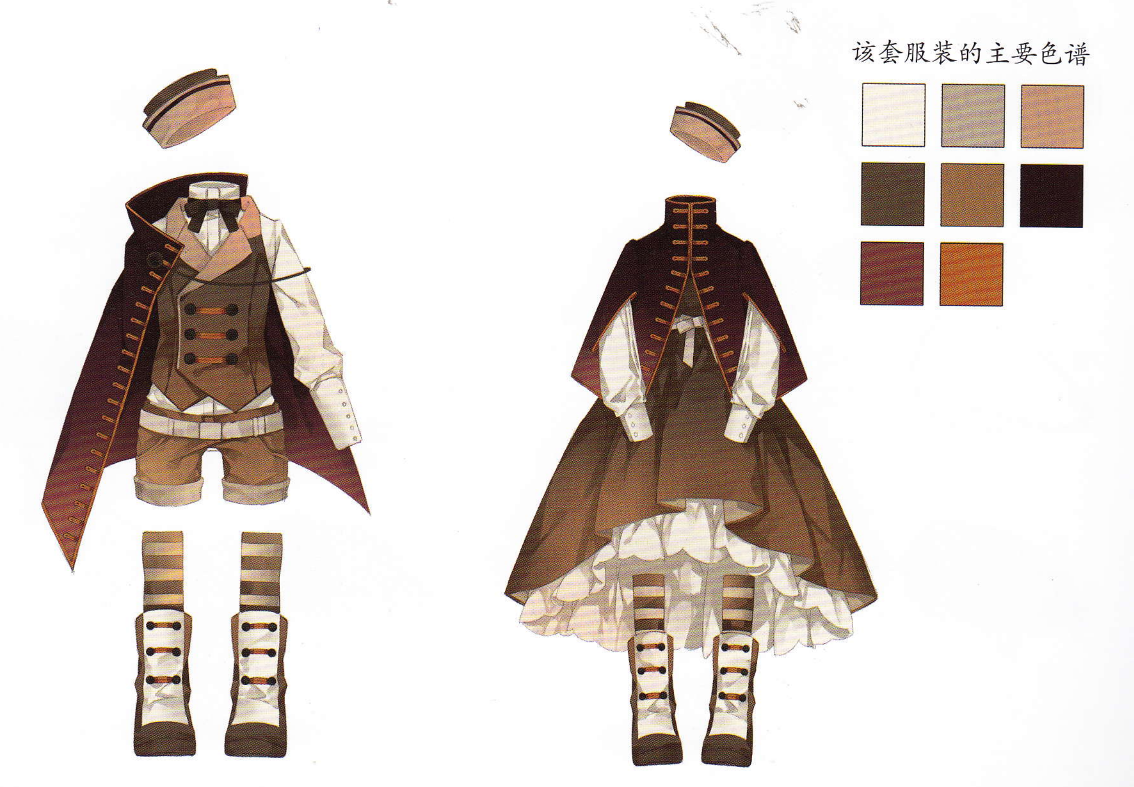
1 根据构思绘制设计草图，把大致的服装造型和配饰绘制出来。



2 新建图层，用勾线笔工具绘制线稿，进一步明确细节。



3 分图层铺色，这次颜色主要是以卡其色、米色和红色为主。



4 最后根据前文介绍的绘制方法将其深入，这样一套男、女款的欧风服装就设计完成了。



精致的搭配物件

服装造型可以直接体现出角色的个性，而搭配的小物件能从细小的地方使角色个性更加鲜明。诸如帽子、胸针、链子等配饰，都可以从一个很隐蔽的面来体现出角色的个性，对于精致的萌系角色来说是必不可少的。

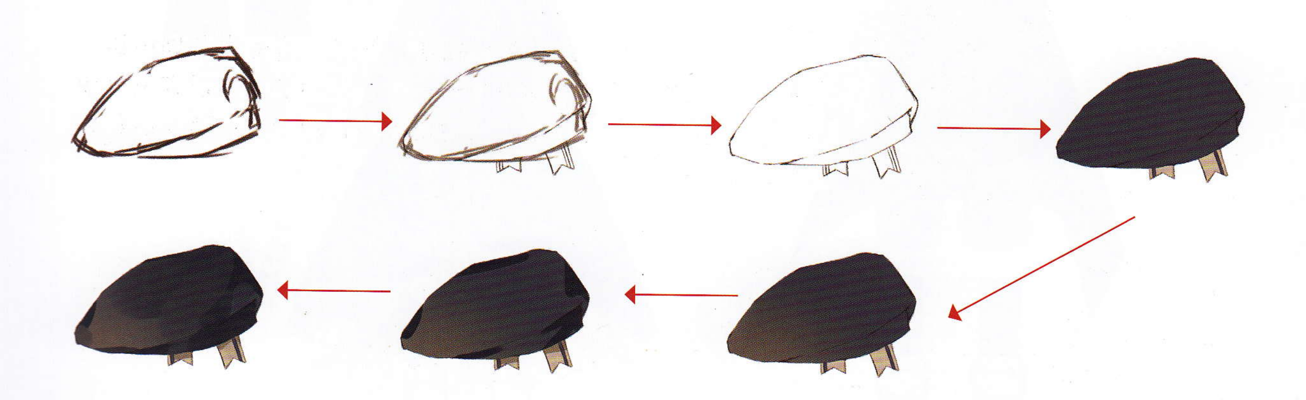


帽子

帽子是一个非常重要的配件，佩戴不同种类的帽子可以体现不同的情境和氛围。

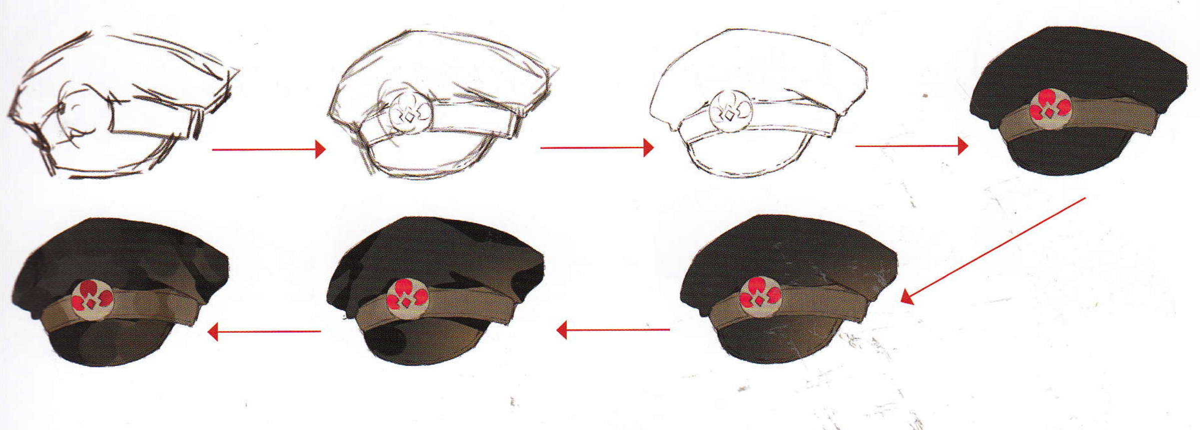


贝雷帽是很多国家军队制服的一部分，最大特点是没有帽檐，也十分便于折叠和携带。由于贝雷帽造型美观，越来越多的普通人也喜欢日常戴它搭配服装，是市面帽子中非常受欢迎的一类，让人显得精神干练，男女可通用。



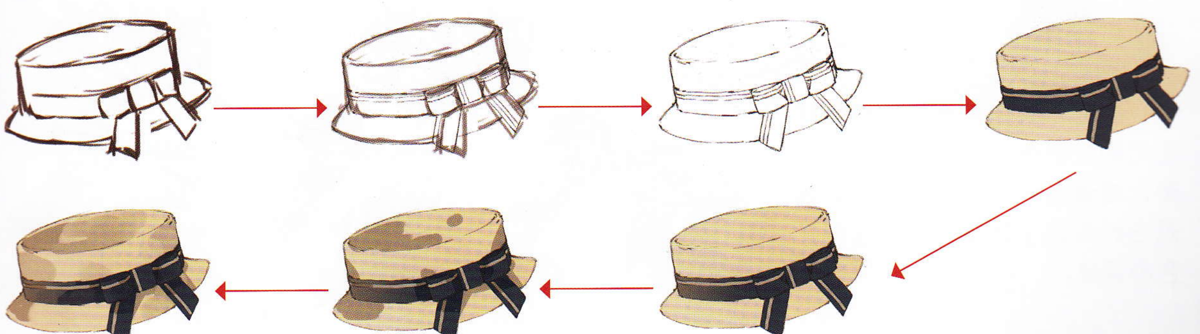


这是日本大正时期的学生帽，外形类似于现在的军帽，不过整体要小些，一般画和风感觉的萌系角色会用到。男女可通用。



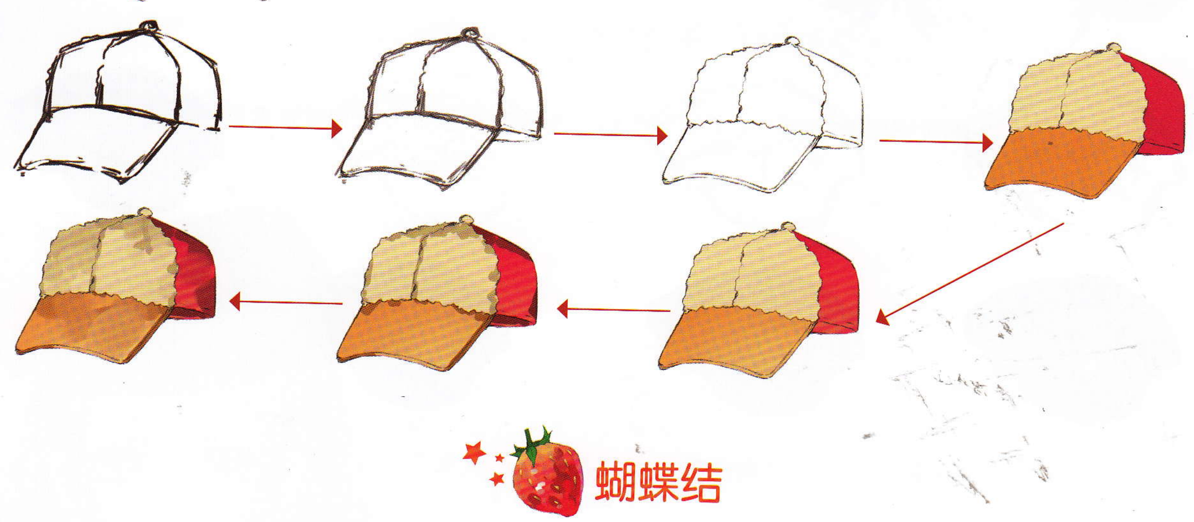


这是一款普通的森系小礼帽，帽子上绑有青色蝴蝶结，给女孩子添加了可爱乖巧的气息。这类帽子主要以森系服装搭配居多，男女可通用，男性角色佩戴的话可以适当弱化蝴蝶结装饰。





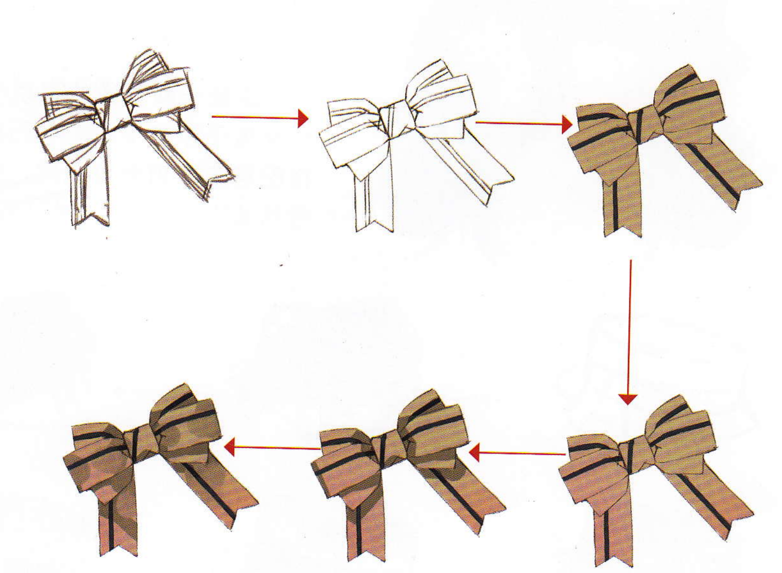
最后的这款是生活中很常见的鸭舌帽。鸭舌帽代表着青春、朝气与活力。色系一般都比较明亮，对比夸张，与运动系的角色搭配能显出其特有的魅力。



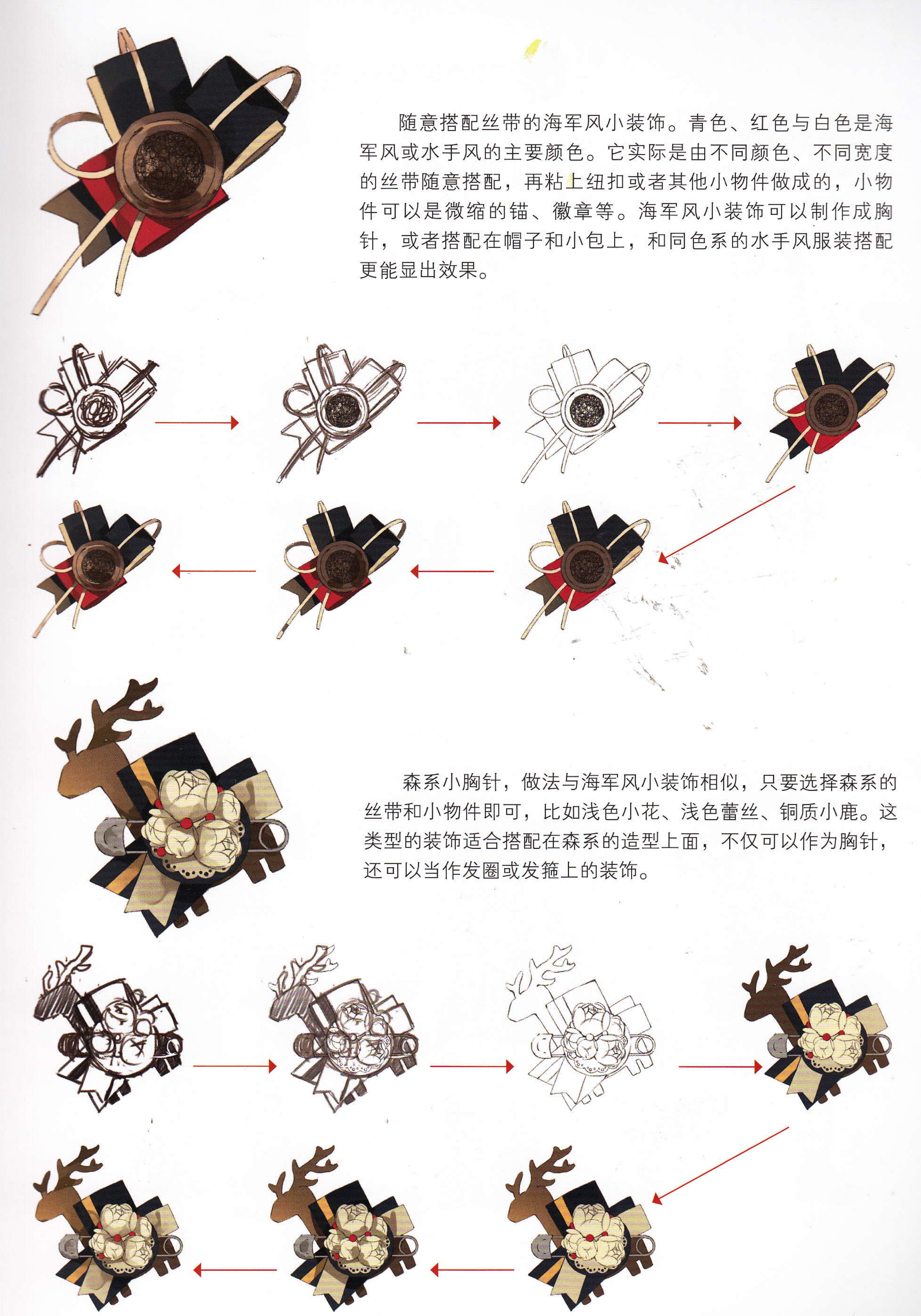
蝴蝶结

说到搭配的小物件，不得不说到使用率非常之高的蝴蝶结，它不仅是萌系女孩子的专利，对于萌系的少年同样非常实用。





这是一款非常常见的蝴蝶结，适用的范围很广，可以当领结、发带，或者服装上的小装饰，等等，画它时应随主体服装进行造型及颜色的调整。



随意搭配丝带的海军风小装饰。青色、红色与白色是海军风或水手风的主要颜色。它实际是由不同颜色、不同宽度的丝带随意搭配，再粘上纽扣或者其他小物件做成的，小物件可以是微缩的锚、徽章等。海军风小装饰可以制作成胸针，或者搭配在帽子和小包上，和同色系的水手风服装搭配更能显出效果。

森系小胸针，做法与海军风小装饰相似，只要选择森系的丝带和小物件即可，比如浅色小花、浅色蕾丝、铜质小鹿。这类型的装饰适合搭配在森系的造型上面，不仅可以作为胸针，还可以当作发圈或发箍上的装饰。

四季服装组合

学会了绘制各种风格的服装，接下来就可以在作品中进行自由组合了。这里把四季服装进行了重组举例，看起来是不是也很协调呢？增加各种配饰和原创元素，使你的作品画面会变得更丰富。



04

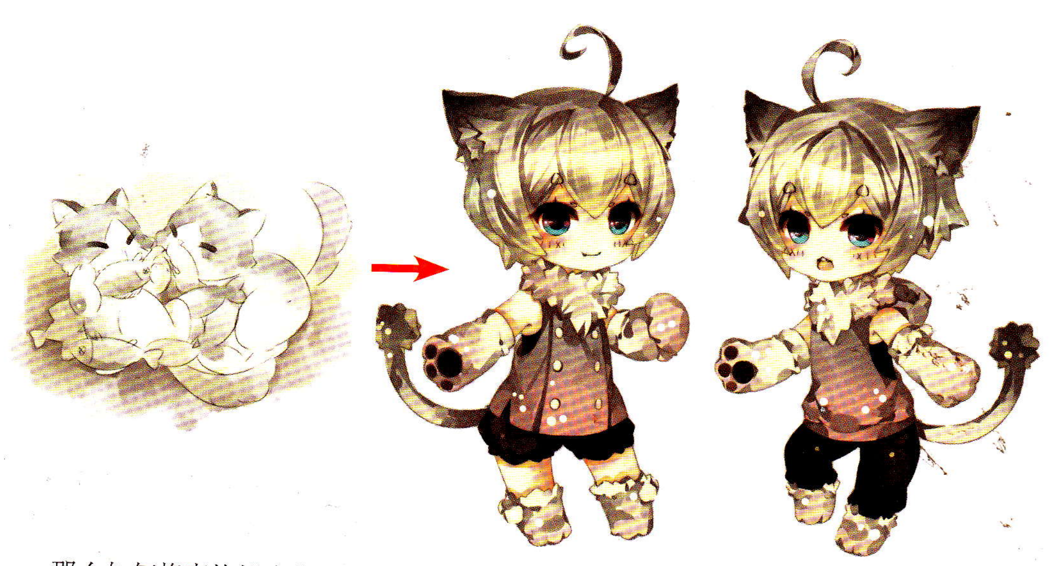
第四章 萌系有爱拟人





如何将事物拟人化

近几年，一种新的绘画题材在网络上十分受欢迎，那就是拟人。所谓拟人，就是字面上的意思，将物（包括生活中的有生命或没有生命的物体，某种思想或者抽象的概念）拟作人，通过画画的方式表现出来。甚至可以赋予这样一个角色详细的设定，使其具有情感和个性。之后，也可以赋予这个角色各种有爱的段子或故事以此来更加丰富这个角色的个性。



那么如何将事物拟人化？

1. 首先你需要选择一个拟人化的对象，生活中的各种事物你都可以将它拟人化，可以是实实在在存在的，比如说你的宠物、电脑，家里的书桌、电视，也可以是虚拟的，不以实体存在的，比如一些网站或者软件，甚至可以是输入法或者是你的电脑桌面。只要你能想得到的你感兴趣的都可以作为拟人的对象。

2. 对于拟人化后的对象有一个大概的外观设定，可以从对象自身的颜色、元素特点等来考虑，这个时候就请尽情地发挥你的想象力吧。举个例子，作者将自己的黑色台式机拟人化，那么设定的角色着装我会以黑色系为主。机箱上有比较中式的花纹，那么我会将这些花纹作为衣纹或者是其他元素添加到角色的身上，以此来提高两者的切合度。

3. 其次要通过简单的动态和表情来赋予角色最直观的个性，就是给他一个性格的设定，在此基础上可以做更多的创作。性格的设定是从你实际接触到它，它给你的感觉而来。当然，在此基础上可以天马行空。

4. 准备工作做好，接下来拿起画笔就可以开始了。

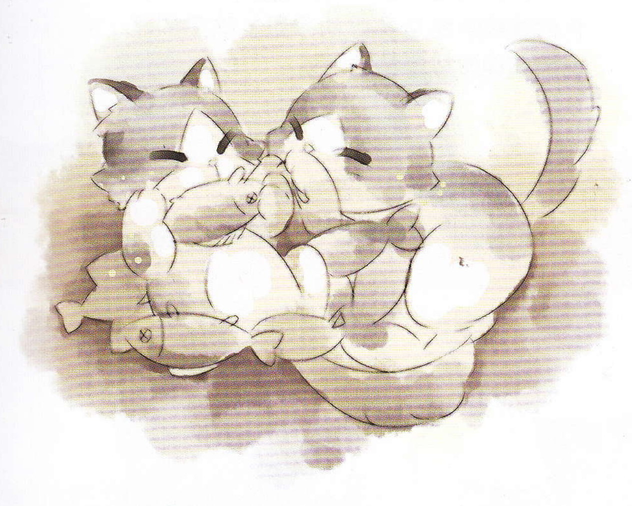


动物的拟人

动物是最容易被拟人化的对象，现在就来学习怎样进行动物的拟人。

布偶猫的拟人

猫咪是大家都喜欢的宠物，品种很多，不过拟人化的方法大致相同。这次首先选了人气非常高的布偶猫作为例子，大家家里有猫咪的话不妨也一起来试画。



1 观察布偶猫，注意它的特点：身体主色调是灰、白两色，眼睛是蓝色的，毛发比较蓬松。





2 这次想要拟人的是布偶猫两兄弟，用Q版形式，着装是简单的现代装。绘制出角色的大体感觉，把猫咪最明显的特点——猫耳、猫尾和猫爪都加进角色设计中，为了增加萌度，两只都画上了呆毛。







3 降低草稿层透明度，在上面新建线稿图层，用带有纹理的铅笔工具绘制线稿。绘制的过程中注意下笔力度和线条转折的地方。

4 依照前面的步骤依次绘制出两个角色的线稿，结合实际的效果，这里的尾巴后期调整成了棒槌状。



小提示

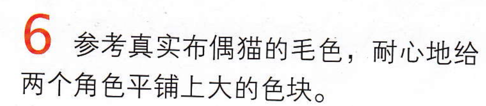
绘制Q版拟人的时候，要善于多多运用圆润的线条，萌系值会加倍噢！







5 接下来开始平铺上色，不同的颜色，图层一定要分开，方便之后的颜色深入处理。



6 参考真实布偶猫的毛色，耐心地给两个角色平铺上大的色块。







7 猫咪的毛色往往有很多渐变的地方，比如耳朵等处，这个特点也要加到拟人化造型中，运用喷枪工具喷出头发和耳朵的渐变。

8 同样用喷枪工具喷出服装、手套、鞋子和尾巴的渐变。



小提示

上色的时候，很多纯色的地方也可以适当地用喷枪工具喷些其他的颜色，这样色彩会很容易变得丰富起来。







9 用铅笔工具选取深色绘制出角色的暗部。暗部可以在原色块所在的图层上绘制（即头发图层），不必新建图层。

10 用同样的方法绘制出两个角色的暗部。



小提示

☑锁定图层不透明度
☐剪贴图层蒙版
○指定选取来源

在绘制暗部阴影的时候注意要将图层“锁定图层不透明度”，之后的颜色深入也要锁定，防止颜色涂到外面去。



11 开始进行颜色的深入处理。首先绘制脸部，用水彩笔工具将脸部的阴影和皮肤自然过渡。这里有几个注意点：（1）留出眼白；（2）注意勾选“锁定图层不透明度”，防止颜色溢出色块；（3）皮肤的过渡要注意适当，有实有虚。



12 用喷枪工具喷出皮肤的红晕。像脸颊、人体四肢关节处，都可以适量喷涂。

13 用同样的方法画出另一个角色的皮肤。



14 绘制头发。用大号马克笔工具刷大笔触，顺着发丝的走向来刷。



15 继续刷大笔触，注意控制下笔力度，马克笔工具下笔力度不同，出来的效果差别会很明显。



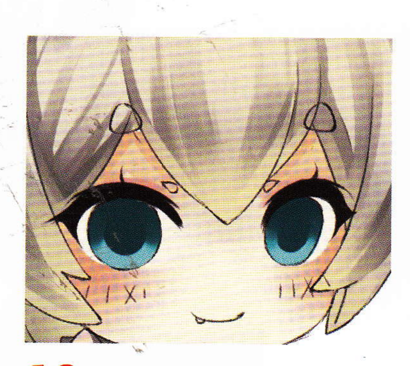
16 用小号马克笔工具来绘制细节部分，绘制时注意基本的明暗变化。



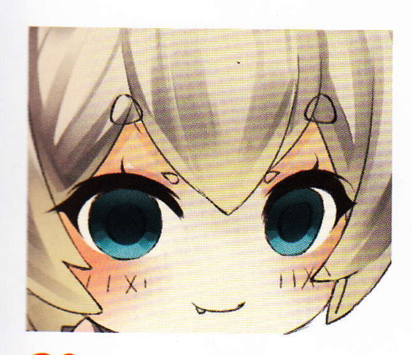
17 继续用小号马克笔工具深入细化。



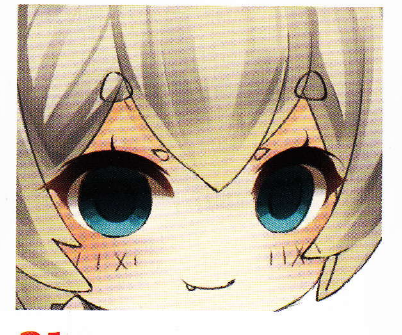
18 用喷枪工具选取接近肤色的颜色，浅浅地喷在发梢上。这样头发和皮肤的衔接处就不会太突兀了，会比较自然。



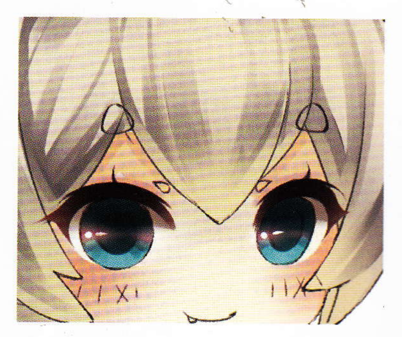
19 绘制眼睛。先用深色绘制出眼睛的瞳孔，并压暗上半部分的眼球。



20 用喷枪工具选取深色，压暗眼球中间的部分，并用铅笔工具浅浅勾勒瞳孔，并且在眼球的上半部分轻轻喷上浅蓝色。



21 眼球图层上面新建图层，模式为正片叠底，绘制出睫毛和上眼皮在眼球上的阴影。转换到眼睛的线稿层，用喷枪工具在眼梢处浅浅地喷上橘黄色进行过渡。



22 绘制眼睛高光。新建图层，设置为发光模式。然后用喷枪工具和铅笔工具绘制高光。





23 服装的绘画方法和头发的绘画方式相差无几，画服装比画头发更加随意，用马克笔工具选取深色，简单地在服装暗部涂抹几个大色块。

24 换成小号马克笔工具简单绘制出衣纹走向。Q版的话，衣纹不用画得过于复杂，避免让最终的画面过于花哨。





25 基本角色的绘制已经完成，感觉还缺了点亮亮的东西。新建发光模式图层，用铅笔工具随意地点出亮光，并且用大号喷枪工具在头发上刷出高光。

26 最后缩小看一下整体效果，感觉头发的高光太抢还有些糊掉的感觉。将该高光图层透明度降到70%，并且用橡皮擦工具将上半部分的高光擦除，效果就好了一些。



27 用同样的方法将另一个角色也绘制出来，并且调整线稿的色相和透明度，使线稿层看上去更加自然。



28 打开Photoshop，将眼睛和身体的线稿复制一层，在Photoshop的菜单栏中找到“滤镜—模糊—高斯模糊”的选项，设置高斯模糊半径为5.0（根据个人的喜好可以自由变动），并且将原线稿层透明度降为70%。这样做是为了使线条看起来更加的柔和。这样，布偶猫兄弟的拟人化就完成了。

鸳鸯眼大白猫拟人

现在让我们来对拥有鸳鸯眼的大白猫进行拟人，这次我想把它拟人成一个正常比例的少年，整体造型偏古风，与白猫隐约透出的“不食人间烟火”的感觉接近。



1 首先要仔细观察猫咪，注意猫咪的特点。大白猫主打毛色为白色，两只眼睛一蓝一绿，神秘而空灵的感觉很适合拟人成古装人物。



2 大致画出角色的造型草稿。猫耳、猫尾巴这类很明显的特点一定要添加到角色当中去。服装造型为古风，所以设计了古风感十足的穿着，还特意在角色身上添加了一些毛毛作为装饰，既还原了大白猫蓬松的毛感，又给拟人化后的少年增加了可爱的感觉。



3 降低草稿层透明度，新建图层绘制线稿。正常比例的造型需要比较精细的绘制，勾线的时候就可以先绘制大体的轮廓线把握住大感觉，然后再进一步细化。比如头发，我先简单地把头发分成几簇，之后在这个基础上增加细节。



4 把头发细化好，接着细化脸部和耳朵等各个部位。



5 依照上面的方法，耐心地绘制完线稿。





6 开始铺大色调，注意不同的颜色要分别建图层。角色整体色系偏白，但可以加上些其他的颜色来丰富画面效果。

7 用喷枪工具浅浅喷出角色上衣、裤子以及皮草的渐变。这样可以使画面的色彩更加丰富。





8 进行脸部的绘制，用铅笔工具画出皮肤的阴影。阴影主要存在于头发下面、眼睛周围、鼻尖、嘴巴还有脖子这几个地方。

9 用马克笔工具均匀地将阴影和初始肤色过渡到一起，绘画时注意下笔力度。





10 用喷枪工具在两腮和眼皮上浅浅地喷出红晕，脸部大致简单地处理完成。

11 绘制角色的眼睛。用马克笔工具绘制出瞳孔，并且将整个眼珠上半部分压暗，可以参考之前所讲的眼睛的画法。





12 勾勒出眼珠和瞳孔的轮廓。

13 用喷枪工具选取深蓝色，继续将眼球上半部分压暗，并且在眼梢的地方选取和肤色相近的颜色喷涂。为了配合眼睛的颜色，转到皮肤图层，加深红色眼影，并浅浅地喷上一点儿蓝绿色，注意一定要很淡，不然会显得太妖艳。



14 新建正片叠底模式的图层，绘制出眼睫毛和眼皮在眼球上的阴影。感觉脸部不太舒服又修改了下脸部，并将鼻子和嘴巴刻画出来。



15 开始绘制头发。在头发图层上，先用铅笔工具沿着勾勒的线条描绘出发丝的阴影，这里可以画得随意些，因为后期可以用马克笔工具调整。



16 用大号马克笔工具随意地刷几笔将头顶压暗。切记不要用小笔先抠细节，先把大的明暗关系表现出来，再考虑细节方面。



17 继续用大号马克笔工具绘制大明暗关系，这时稍微可以带些小笔触来绘画。



18 深入刻画头发还有耳朵，用小号马克笔工具进行细节上的处理。



19 服装的上色也基本相同，这里拿裤子的上色具体说一下。首先，用铅笔工具沿着线稿绘制出裤子上皱褶的阴影。



20 用大号马克笔工具进行深入，脑内大概有一个简单的皱褶走向，然后随意地用大笔刷下去，下笔要肯定，一开始绘制衣褶同样不要反复用小笔蹭。



21 继续用大笔刷色块，这样衣褶就大体成型了。在大明暗上再用小笔勾勒细化。



22 想试一下似乎反光的感觉，以此来加重布料的质感。方法是用马克笔工具选取和原布料接近的颜色在衣褶的暗部刷上去，用同样的方法将其他衣服布料也依次上色。



23 皮草的画法也是相同的，用铅笔工具顺着毛皮走向画出阴影。



24 先用大号马克笔工具画出大概的光影，再将画笔尺寸调小细化。这里将毛皮分了几块来画。



25 继续用马克笔工具深入，注意要顺着毛皮的走向来刻画。



26 深入刻画，并且依照这个过程将所有的毛皮都完成。



27 感觉毛皮画得有些太实在，用喷枪工具选取浅色将毛皮的边缘刷了一下，减弱颜色的重量。



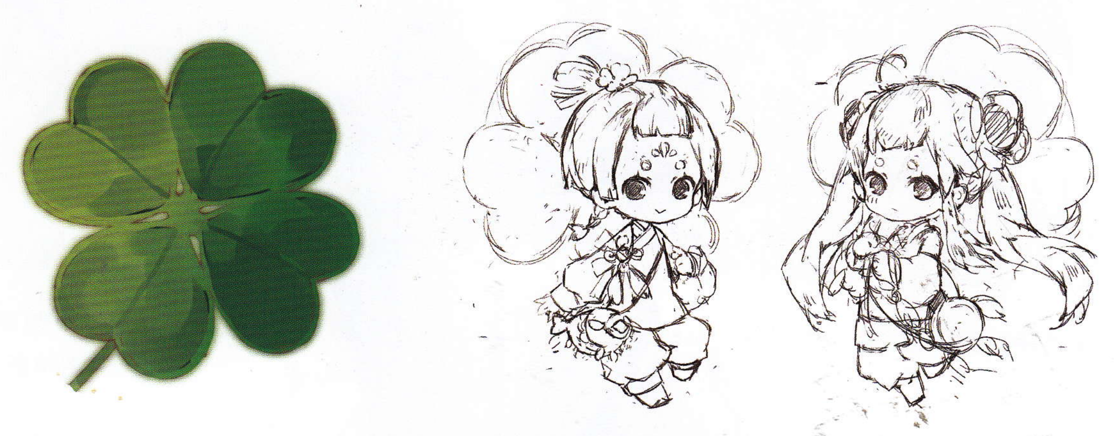
28 用类似的方法给全身其他部分上色，直至完成。上色过程中要大胆下笔，颜色和画法都可以进行不断地尝试。

附上完成稿大图

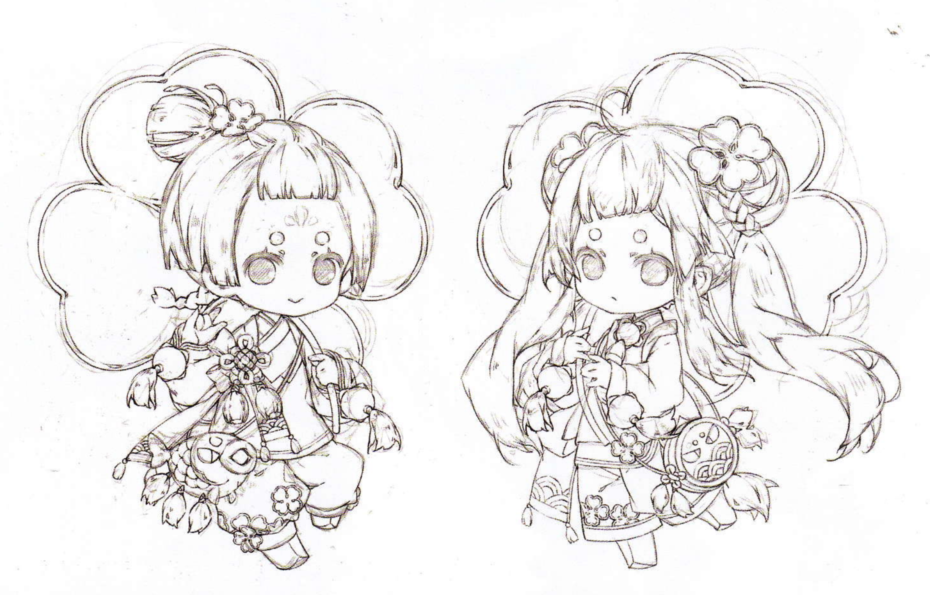


苜蓿草拟人

苜蓿草就是我们平时常说的幸运草和四叶草，叶子造型为爱心形状，生活中绝大部分苜蓿草都是三片叶子的，所以大家都把四片叶子的苜蓿草当作幸运的象征。这次打算以中国风元素为主要设计点来画苜蓿草的拟人。



1 观察苜蓿草，抓住它的特点：简单的四片心形叶子，色调为绿色。在画拟人的时候，除了人物本身与被拟事物要相似之外，还可以把被拟的事物作为一个装饰元素添加到画面里。这次我把苜蓿草拟人成了两个Q版小女孩。



2 草稿降低透明度，在草稿层上新建线稿图层，用带纹理的勾线笔工具绘制线稿。绘制线稿时要时刻注意整体效果和下笔力度，做到有轻有重，这样线稿会显得很丰富。





3 耐心地绘制出两个角色的线稿。



4 接下来开始平铺上色，注意不同的颜色图层要分开，方便之后的颜色深入处理。





5 依次平铺完两个角色，这次大胆尝试了红、绿搭配的色调。红色加绿色并不是禁忌，只要注意选色的范围，搭配好了会出现很棒的效果。



6 调整线条的颜色，使之看起来不突兀。选取喷枪工具喷出头发、苜蓿草和服装饰品的渐变。



7 用喷枪工具喷出另一个角色的渐变。



8 整体调整颜色的亮度，开始绘制皮肤。用铅笔工具大致绘制出皮肤的暗部，注意不要用太深的颜色，比基础色深一点儿就可以。



9 用同样的方法绘制出另一个角色的皮肤阴影。



10 用马克笔工具结合水彩笔工具将脸部的阴影和皮肤进行自然过渡。注意勾选图层不透明，防止颜色溢出。



11 用同样的方法将另一个角色的皮肤颜色绘制好。



12 感觉皮肤颜色不够红润，用喷枪工具选取浅红色，在眼角两侧和腮部少量喷涂。



13 接着绘制眼睛。选取橙色绘制出瞳孔，并且用喷枪工具将眼球上半部分颜色压下来。



14 感觉眼球部分颜色还是有些过于浅了，选取深色调整眼球颜色。



15 用铅笔工具将眼球瞳孔的轮廓轻轻地勾勒出来。



16 又调整了一下眼睛的颜色，为了配合眼球的颜色，发色也做了相应的调整。



17 在眼球层上新建图层，如图所示，绘制出眼球上的阴影。



18 将上一步骤中新建图层的图层模式设为正片叠底，这样眼球上的阴影就绘制完成了。



19 进行头发的绘制，用浅黄色喷枪工具喷出头发的渐变，靠近皮肤的地方可以喷些接近皮肤的颜色，期间要注意调整喷枪工具的浓度。



20 用铅笔工具绘制出头发大致的阴影，这里可以大胆地画，因为发丝的走向比较随意，后期可以用马克笔工具来调整。



21 用马克笔工具细心绘制发丝，同时注意头发的走向，下笔力度可以随意变化。



22 照前面的步骤耐心地将整个角色的发丝绘制完整。



23 用同样的方法将另一个角色的头发绘制完成。





24 用喷枪工具最后对角色的头发和眼睛作调整，使整体颜色更加柔和，眼睛更加有神。




25 衣服饰品的绘制过程和头发的绘制过程大致相同。之前详细介绍过，这里就不再赘述。



26 千万不要忘记绘制头发的高光，高光可以让角色的整个造型跳出来。



27 用喷枪工具浅浅喷出条状，然后用橡皮擦工具做出想要的高光形状。



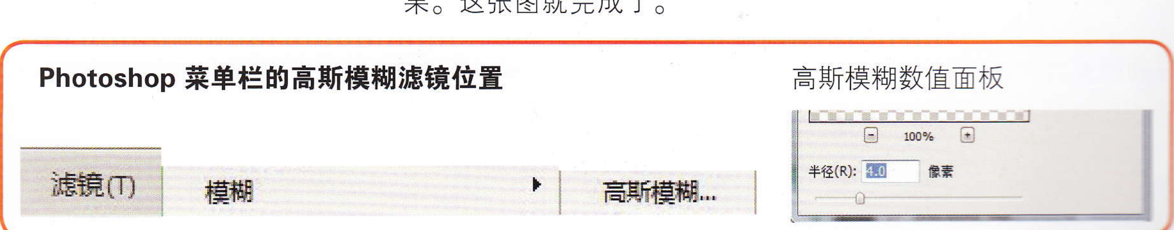
28 将高光图层设置为发光模式，整体的效果就出来了。



29 把头发这部分的线条和上一步骤中的线条进行单独对比，这一步骤中线条变得更加柔和。复制线稿图层，在Photoshop中将其中一个线稿层设置“高斯模糊”，半径数值为4像素。另外为了两个图层叠在一起不显得线稿很黑，将没有“高斯模糊”的线稿层的不透明度设置为50%～60%左右（这里的具体数值可以根据自己的喜好进行变动），最终就能呈现出这种效果。这张图就完成了。

Photoshop 菜单栏的高斯模糊滤镜位置

高斯模糊数值面板



附上完成稿大图





银杏拟人

金黄色的银杏是秋季的象征。随手捡起掉落的扇形叶子夹在书中，把掉落的银杏果子收集起来交给父母，相信这是很多人的童年记忆。那么，现在便将这美好的植物进行拟人吧。



为了突出萌系的感觉，可以从角色的头发、服装等方面着手来体现。女孩子梳双马尾辫、羊角辫之类的发型能给萌度加分，服装方面画一些蕾丝花边、蓬蓬袖等也能体现萌度

1 观察银杏，抓住它的特点。银杏叶子呈金黄色扇形，叶脉为条纹发散状，银杏果为白色椭圆形状。依据这些特点，把银杏拟人成森系的萝莉比较合适，周身散发着自然的气息。首先绘制出大致的草稿。

线稿局部细节



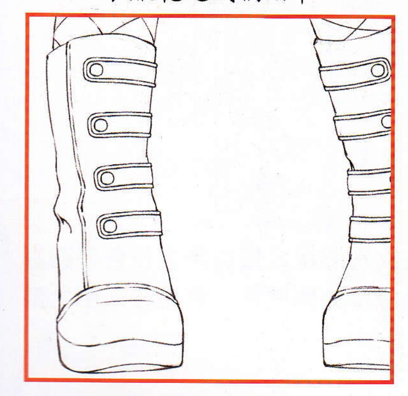
头部线稿细节



辫子线稿细节



衣服花边线稿细节



鞋子线稿细节



线稿完成图

2 将草稿层透明度降低绘制线稿。绘制线稿的时候为了让线条富有变化，可以短线、长线结合起来绘制。两条线的交接处可以下笔重些，甚至可以直接再蹭两笔。上图为绘制完成的线稿。



3 分图层填充颜色。这里的主要色系为黄色，为了体现角色活泼的性格，深色用得比较少，转而使用了很多诸如米色、白色和淡蓝色等浅色。



4 绘制皮肤。先选取一个比所填充皮肤本色深一些的颜色绘制出头发的阴影、两腮和眼角。注意，考虑到整体色系较为活泼，因此阴影颜色不宜选取过深。

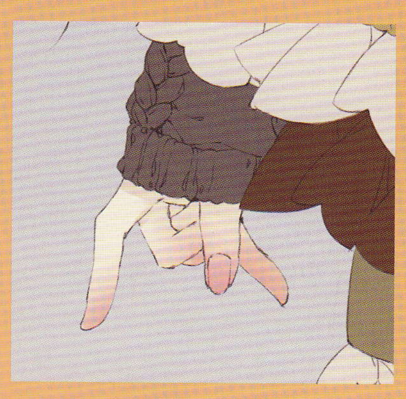


5 选择喷枪工具，选取浅红色在绘制阴影的部位喷涂，使皮肤看起来有血色。



小提示

在绘制皮肤的时候，通常会在皮肤上浅浅喷涂红色使其看上去变得有血色，这也是增加萌度值的一个小方法，可以喷涂的部位有手指、脚趾末端、肘关节和膝关节等。具体参见下图。



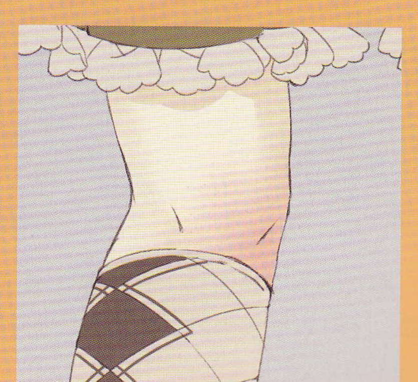



图1　图2　图3

选取比眼珠本色天蓝色深些的颜色，这里我选取的是蓝色系，绘制出深色的瞳孔。接着用喷枪工具将眼珠上半部分压暗，然后选取浅黄色在眼珠上浅浅喷涂，使眼睛的颜色更丰富。最后在皮肤层上用马克笔工具画出红色眼影

在眼球层上新建正片叠底图层（可在原色上起到一个叠加压暗的效果），这里用来绘制上眼皮在眼球上的阴影

6 接着绘制眼睛。我通常会将眼睛和皮肤一起先画，理由是画好眼睛后能紧接着在皮肤层上画出眼影，这么一来马上就可以看出整个脸的大体效果。







7 开始绘制头发。首先选择普通的铅笔工具沿着发丝绘制头发的暗部，在绘制之前，记得点选“锁定图层不透明度”选项。具体绘制情况如上面三张图所示。



8 以前刘海儿为例，用普通上色铅笔工具画出发丝的暗部。（可以理解为发丝具体的走向）



9 选取马克笔工具，深入刻画头发细节，主要的方法是将马克笔工具在两种颜色的交会处反复来回涂，直至达到自己想要的效果。刚开始刻画的时候可以采用较大的画笔把大感觉先定下来。



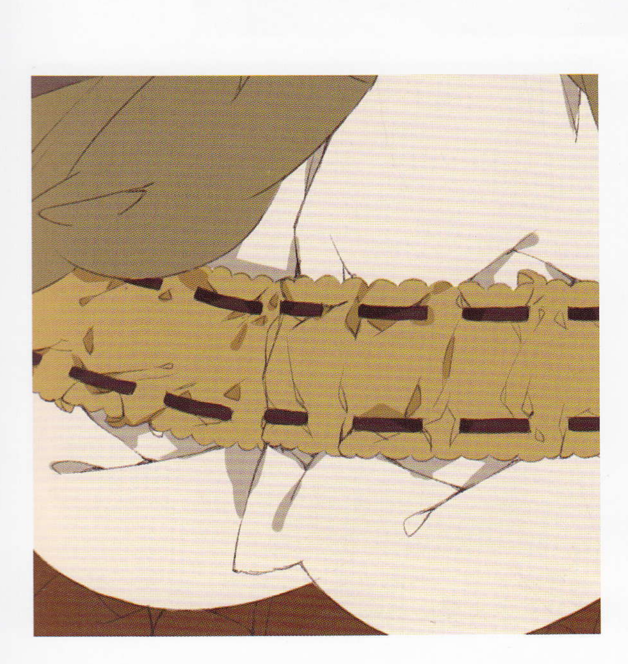
10 用马克笔工具继续对头发深入刻画，在大笔大致绘制出效果的基础上改用小笔刻画。



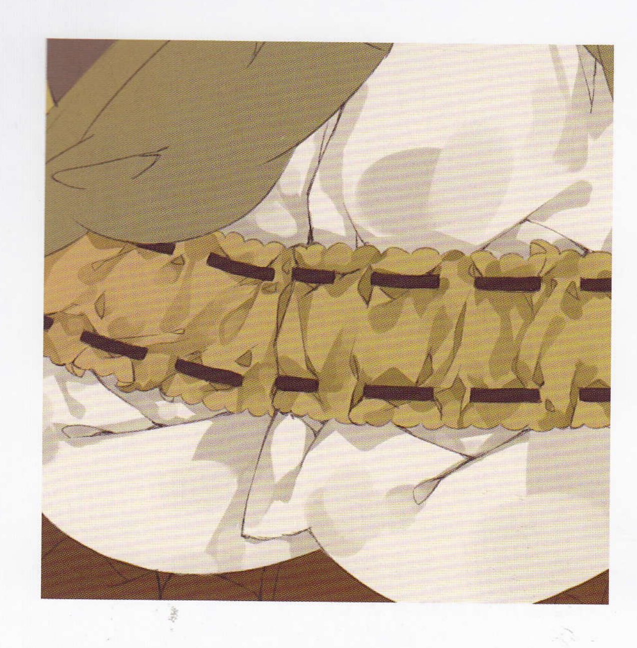
11 选取和皮肤相近的颜色，用喷枪工具浅浅地在刘海儿末梢喷涂。这样做的效果有两个：一是使头发和皮肤的交接处过渡更自然，不突兀；二是可以让头发具有通透感。这样的绘制方法也可以运用在刻画着装上。



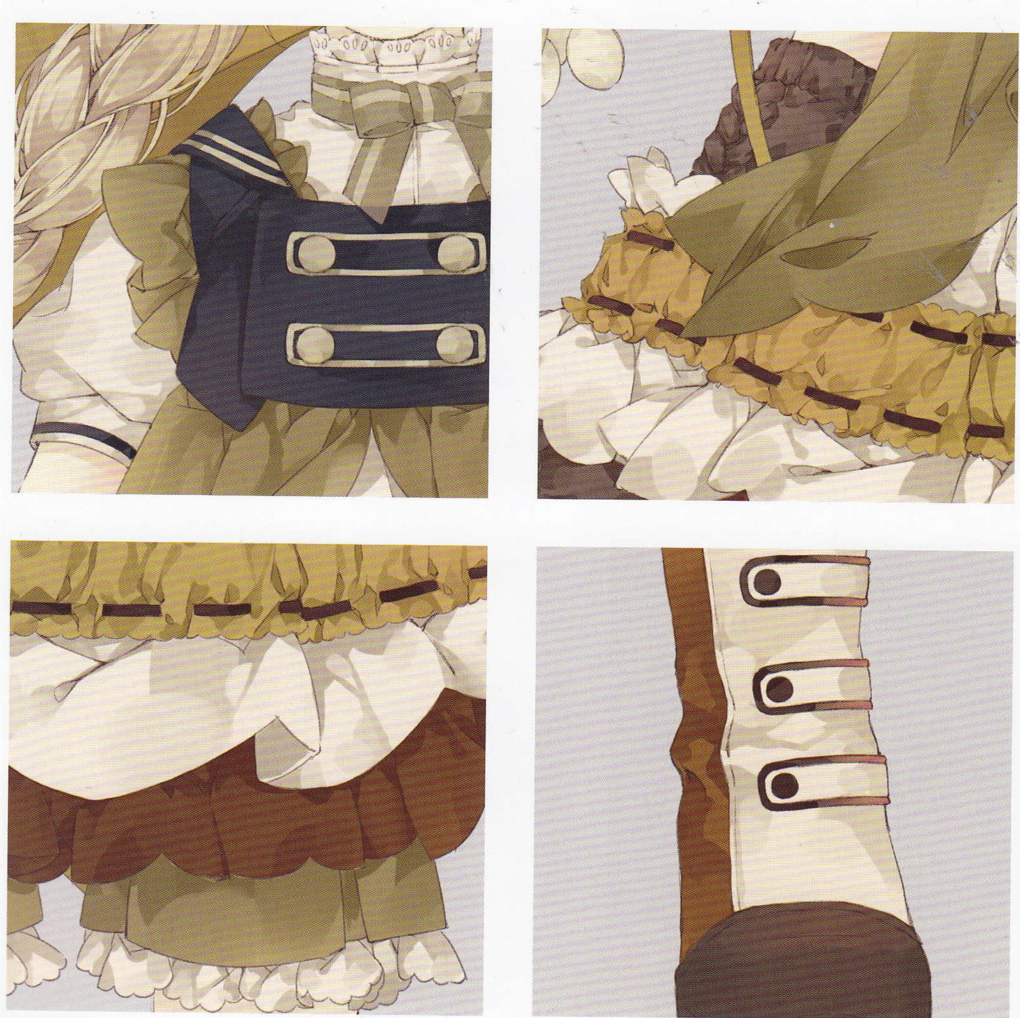
12 用同样的方法将头发绘制完成，注意顺着发丝走向来画。



13 绘制服装的方法之前具体讲过，这里作简要解说。首先绘制出服装的衣褶处阴影。



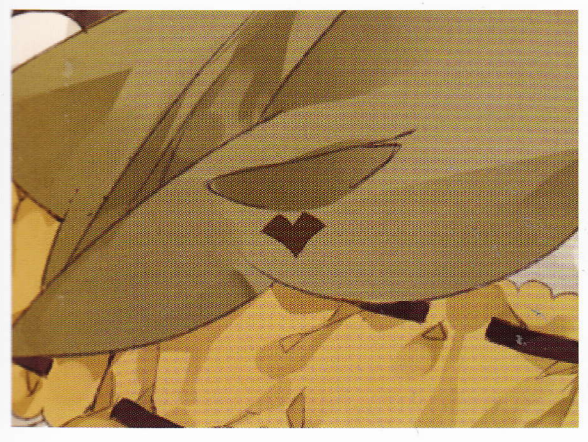
14 用马克笔工具详细深入刻画服装衣褶。为了让衣褶看起来自然，平时注意多多观察加上多多练习，生活永远是最好的老师。



15 用同样的方法将角色整体上色完成，图为其他部分上色完成后的细节。



16 上完色后，感觉土黄色的这块衣料上有些空，添加些花纹会丰富许多，于是决定动手制作个简单的银杏图案贴上去，具体方法如图。



16-1 首先绘制出一片叶子，因为整体放大看的话叶子会缩得很小，所以不需要画得太精细，直接平涂一个就行



16-2 进行“选取—复制—粘贴—旋转”的操作，复制出一组不同方向的5~6片叶子。之后可以直接复制这一组后再粘贴，减少工作量



16-3 为了让叶子看起来比较柔和，把图像导入Photoshop，复制叶子图层，然后在菜单栏里选择“滤镜—模糊—高斯模糊”，数值设置为5，就可以制作出如图效果



16-4 如此将整块黄色布料如图所示填满，简单的服装小碎花就完成了



17 到此为止，整个角色上色完成，开始做些收尾工作。首先在所有图层下面新建一层图层，然后用铅笔工具进行描边，这样做可以将角色衬出来。图为描边前后的对比。

滤镜(T) ▸ 模糊 ▸ 高斯模糊...

高斯模糊前　　　　高斯模糊后

高斯模糊前　　　　高斯模糊后

18 最后，将线稿层复制一层，打开Photoshop界面上方菜单栏执行“高斯模糊”，使线条更加柔和。这张图就最终完成了。

附上完成稿大图





食物的拟人

抹茶味甜点拟人





对于吃货来说，美食具有不可抵挡的吸引力，那么这里就来试试将抹茶小甜点进行拟人吧。抹茶类的小甜点很多，比如抹茶蛋糕、抹茶冰淇淋、抹茶蛋卷等，想要把它们综合起来组合在一起，画出一对Q版男女。

角色比例定在三头身到四头身之间，因为两头身的比例下不容易画好角色动作。另外，既然是西洋感觉的甜点，那么角色的装扮也用欧化的小洋装比较合适，主体颜色为绿色，并且加入各种抹茶类甜点的元素。以上构思完就可以动笔绘制草稿了。





1 绘制具体的草稿。将抹茶味小蛋糕设计成小圆台，把抹茶小人摆在上面，有点类似于手办的感觉。男孩、女孩的动作都比较简单：单手握住小勺子，另一只手都抱着抹茶味的小甜点。三头身的比例可以让角色显得既可爱又动感。角色造型上则用到了萌系利器——女孩子的双马尾辫、男孩子的大蝴蝶结以及两人的条纹袜。马尾辫上还点缀了小豆子与红色小果子。







小提示

为什么总觉得草稿的感觉要比线稿来得更好、更漂亮？

这是因为绘制草稿的时候限制很少，大脑是在很放松随意的情况下进行绘画，绘制出来的图更生动。另外一个原因是草稿的线往往比较多、比较乱，充斥着大量到最后会舍弃的杂线，所以视觉上会感觉线条复杂，内容丰富。而一旦勾完线，只留下了肯定的少量线条，就会感觉画面变得单薄了。

所以建议绘画时，要不断停下来关掉草稿层，单独审视线稿，看看肯定下来的少量线条是否保留了草稿阶段生动的感觉。





2 将绘制的草稿图层透明度降低，在上面新建一图层，命名为线稿层，用勾线笔工具耐心地在上面按照草稿的感觉来绘画线稿。注意随时查看线稿，让线稿的感觉不会偏离草稿太远。





3 开始上色。首先将不同的颜色分图层上基本色，注意颜色搭配，主要采用的颜色是不同深度的绿色，辅助色是红色、黄色和银色。





4 用喷枪工具简单地喷涂渐变，比如头发接近皮肤的地方喷涂上浅色，底座的小蛋糕上浅浅喷涂黄色。这一步骤的主要作用是丰富画面的颜色。注意喷涂前要将“锁定图层不透明度”选项勾上。



5 开始脸部的上色。首先选取比皮肤本色稍深的颜色绘制简单的阴影。为了不让颜色溢到外面去，随时注意勾选“锁定图层不透明度”选项。



6 选择水彩笔工具，将阴影与皮肤本色柔和过渡，当然也可以留有一些余地，例如上图中红圈内圈出的阴影，就没有全部过渡掉。另外为了方便看上色的效果，这里把线稿的颜色稍作了调整。



7 选择浅粉色，用喷枪工具浅浅喷绘出腮红，像在耳朵根、手指关节、手肘膝盖等地方也要喷涂。这样会显得角色很粉嫩，萌度值加倍。



8 整体看了一下，感觉肤色有些偏重了，稍微加强皮肤的亮度。



9 开始绘制眼睛。“锁定图层不透明度”，浅浅喷涂黄色，使眼睛的颜色丰富起来。



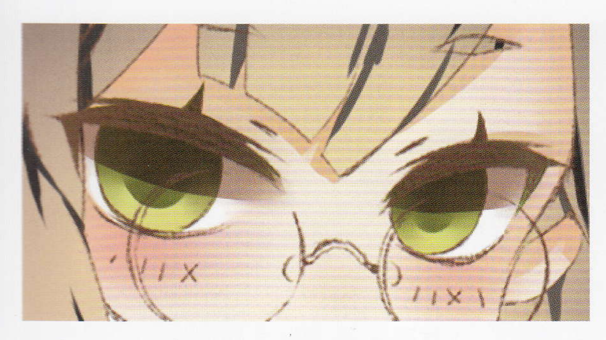
10 选取深色绘制出眼睛的瞳孔并且压暗上半部分眼球。



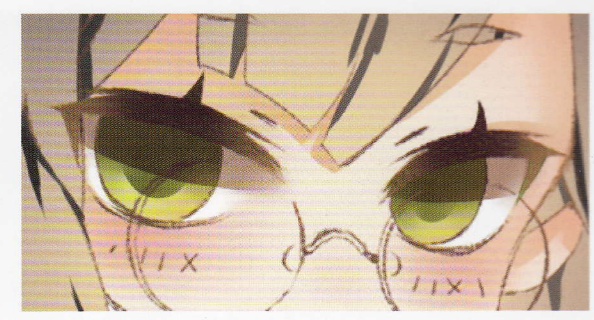
11 选择水彩笔工具，将上半部分压暗的颜色和眼球的浅色柔和过渡。



12 绘制上眼皮在眼球上投下的阴影。首先在眼睛上色层上新建图层，模式设为正片叠底，绘制出如图的阴影。



13 为了让阴影显得不那么生硬，用水彩笔工具将阴影两侧柔化一下。



14 上眼线显得有些颜色单调，选取深色，用喷枪工具将上眼线中间压暗。



15 为了突出萌萌的感觉，用马克笔工具画出眼影，这样眼睛的绘制就完成了。用同样的方法将男孩子的脸部和眼睛也绘制好。



16 开始头发的绘制。给头发喷出简单渐变。



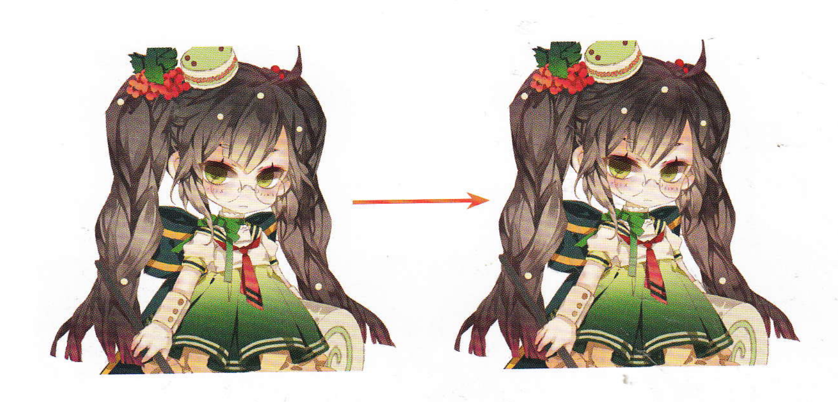
17 感觉发色稍浅了。在Sai的菜单栏里找到“滤镜—亮度/对比度”的功能进行微调，并且喷涂浅红色的渐变。然后，用铅笔工具画出头发的阴影部分。







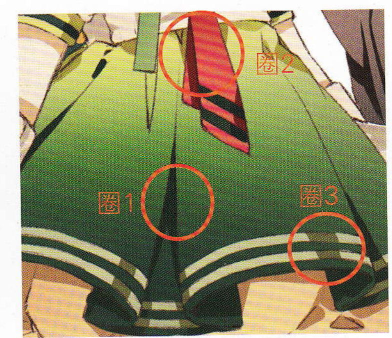
18 用大号马克笔工具深入刻画头发。大胆地下笔就好，注意要顺着头发发丝的走向来处理。用大号马克笔工具把基本的明暗感觉刷出来，就可以转换成中号马克笔工具来继续刻画了。



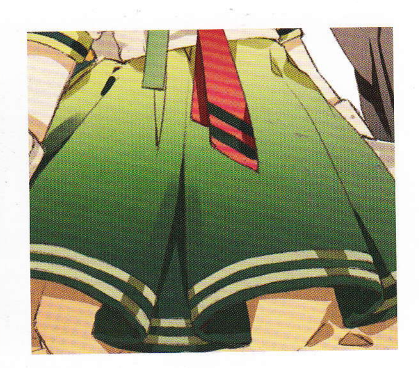
19 照此方法，绘制完成所有的头发。最后换成小号马克笔工具，对局部一些地方进行深入刻画，使发丝的感觉更加明显，头发的绘制基本完成。按同样的方法将男孩子的头发也绘制完成。



20 开始进行服装的上色。



21 首先选择深绿色，沿着线稿画出的衣褶绘制阴影和暗部。衣服的阴影通常有两类，一是由于自身结构和折叠而产生的阴影，如圈1。二是别的物体在衣服上的投影，如圈2。另外，不同颜色的区域还会产生明暗变化，也需要画出，如圈3。



22 继续深入，用大号马克笔工具绘制出裙子的暗部，做出一个大致的明暗关系。



23 用马克笔工具绘制裙子上方的衣褶。因为是上窄下宽的样式，所以上面窄处的衣褶更多、更复杂，而下面宽处的则比较简单。



24 更换成水彩笔工具，将裙子的暗部柔化，均匀过渡。



25 大块明暗确定好之后，用小号马克笔工具继续深入直至完成。



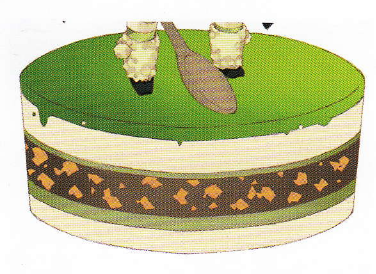
Q版女孩子的服装上色细节大图



Q版男孩子的服装上色细节大图

26 用同样的方法将角色服装的其他部分也完成。

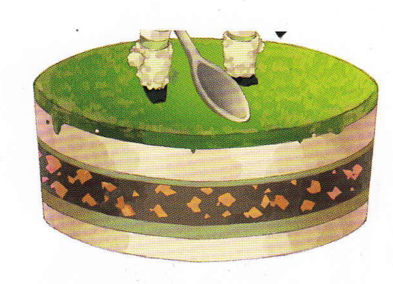




调色刀 强度 60
【无材质】 强度 100
混色 56
色延伸 78

27 最后说一下底座的绘制。首先在一侧浅浅喷涂上柠檬黄色，使甜点颜色丰富起来。然后绘制出中间夹心层的暗面，使其立体感凸显出来。

28 将马克笔工具的笔刷设置成调色刀，画笔参数具体如图。用它来绘制出上层蛋糕的材质。



29 用上述方法深入刻画整个底座，最后在夹心边缘浅浅喷涂浅紫色，体现环境色。这样底座就完成了。直接复制拷贝做出另一个底座，可以节省不少时间。





30 至此角色上色基本完成，下面做简单的后期处理。整体将角色稍稍提亮，绘制出角色头发和眼睛的高光。最后在最下方新建一图层，照着角色的轮廓勾上黄色的边，抹茶甜点拟人完成。

附上完成稿大图







和风包装的金平糖拟人



金平糖是日本的传统点心，外形像小星星，颜色种类繁多。不仅在现实生活中人气很高，在动漫作品中也经常出现，比如宫崎骏大师的《千与千寻》中，小千给锅炉爷爷家的小煤球们撒的食物就是它。

市面上的金平糖有各种各样的包装，最常见的是塑料纸袋密封包装，比较节约成本。但我更喜欢一种带有和风元素的包装。这种包装的金平糖散发着浓浓的日本传统文化的味道，让人爱不释手。





1 观察实物，进行简单的构思。既然是和风包装的可爱糖果，那么把它拟人成穿着和服的萝莉最合适，包装的颜色和饰物也都可以融合到人物身上。

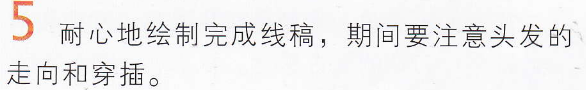
2 根据构思大致绘制出角色的草图。这是一个十二三岁的小女孩，发型是双马尾辫，发梢和刘海儿都是一刀切的复古感觉。





3 虽然服装是和服，但在传统和服的造型基础上进行了比较大的变动，让女孩子有了更多介于现实与想象之间的感觉。基本定型如上图。然后深入草稿，加入一些花结并继续调整服装造型，最后确定造型。

4 将草稿层透明度降低，在其上新建图层命名为线稿层，用勾线笔工具开始绘制线稿。

5 耐心地绘制完成线稿，期间要注意头发的走向和穿插。



6 开始上色，将不同的颜色分图层填充好。这个角色整体比较简洁，特别是服装部分，后期不会做过多处理，计划把绘制重点集中在传神的眼睛和生动的头发部分。



小提示

涂大面积的颜色，最好一种颜色一个图层。而小面积的颜色如果互相不重叠、不紧挨，则可以在同一图层上上色，免得图层太多，画的时候不方便查找。



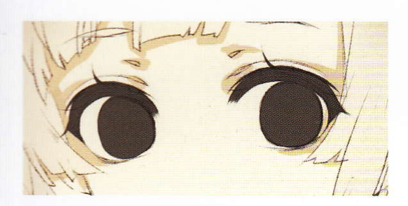
7 开始绘制皮肤。首先“锁定图层不透明度”，用稍深于皮肤本色的颜色来绘制皮肤的暗部和阴影。



8 选择水彩笔工具，将阴影与皮肤本色柔和过渡，也可以留有一些余地，例如上图中红圈内圈出的阴影被保留了，以此达到虚实结合的效果。



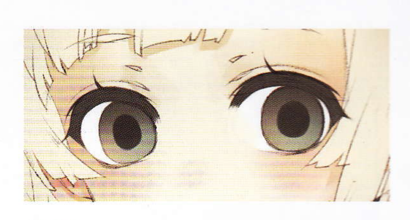
9 用喷枪工具选取浅粉色，浅浅喷绘出腮红，如耳朵根、手指关节、手肘膝盖等地方也能喷涂。依照这种方法绘制好其他部分的皮肤。



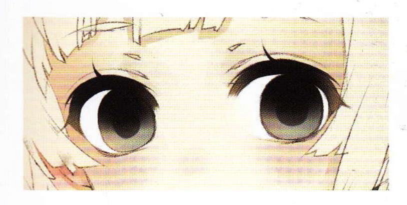
10 开始进行眼睛的绘制，首先用铅笔工具将眼睛的颜色填上。



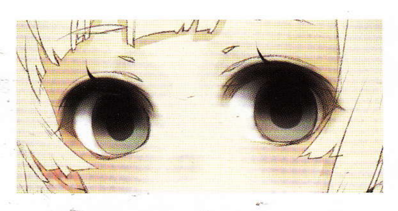
11 用喷枪工具选择其他想要在眼睛里呈现的颜色，浅浅喷涂。喷涂之前记得“锁定图层不透明度”。



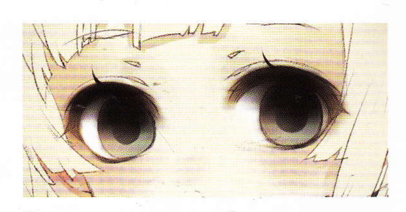
12 选取咖啡色，绘制出眼睛的瞳孔，大小可以根据自己的喜好来变动。



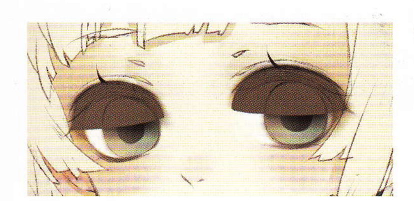
13 感觉眼睛颜色太浅，有点浮。选择喷枪工具，用较深的颜色将眼睛的上半部分压暗。



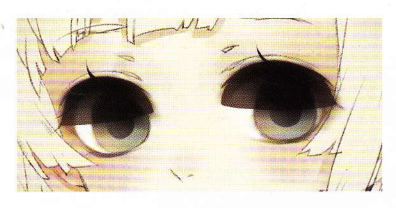
14 眼睛的基本感觉达到了，接下来进行柔化。选择马克笔工具，并且将图层的“锁定图层不透明度”选项点掉，然后用马克笔工具轻轻地沿着眼睛的轮廓柔化开来。



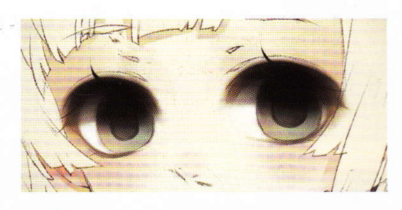
15 柔化过后，继续刻画眼睛。用喷枪工具选取橙色或者橙红色在上眼线的左、右两侧浅浅喷涂，使眼线和皮肤的过渡更加自然。



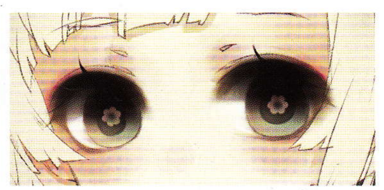
16 接下来绘制上眼皮在眼睛上投下的阴影，首先在眼睛层上新建一图层，绘制如上图的阴影，这块面积的大小就是阴影的大小。



17 将刚绘制的阴影图层模式设为正片叠底，那么阴影的感觉马上就出来了。



18 继续处理上两个步骤中的阴影图层，将阴影图层也柔化过去，方法同眼睛的柔化一样，用水彩笔工具沿着轮廓慢慢涂抹就会出现这样的效果。



19 感觉眼睛内还有些单调，新建图层绘制一个简单的金平糖，当中暗下去的地方是用降低了笔刷浓度的橡皮擦工具擦出来的。另外除了绘制小花，这里也用马克笔工具画出了眼睛的眼影，用喷枪工具加强了一下腮红。



小提示

眼睛后期的处理可以结合皮肤一起来，例如绘制眼影和腮红，要将整个脸部结合在一起观察才能出来更加合适的效果。



20 整体观察了一下，眼睛里的金平糖颜色有些太抢眼，降低一下透明度，并且绘制高光，随意点几笔白色就行了。



21 眼睛的处理基本完成，最后用眼白的颜色浅浅勾勒下眼珠的轮廓，使其显得更实在些，水汪汪的眼睛就完成啦。



22 开始进行头发的上色，这次尝试了一下不同的上色方式，最后可以呈现类似厚涂的效果。首先将头发底色绘制完成，并且在刘海儿末梢喷涂接近皮肤的颜色，让头发和皮肤的颜色过渡自然。马尾辫子的末梢也可以浅浅喷涂。



23 选取比发色稍深的颜色绘制出发丝的暗部和发丝相交出现的阴影。注意绘制之前将“锁定图层不透明度”的选项选上。

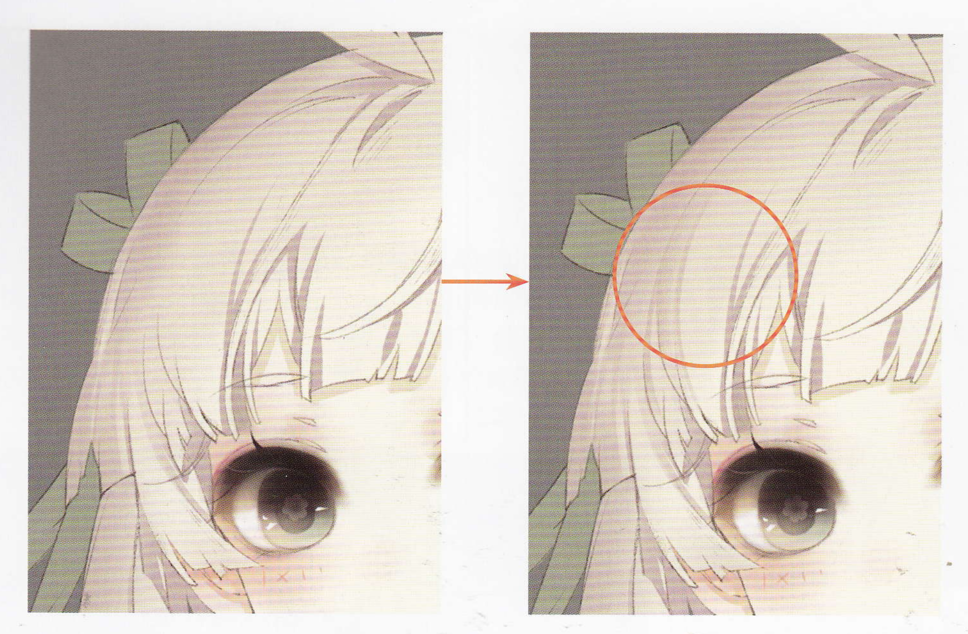


头发各部分绘制效果

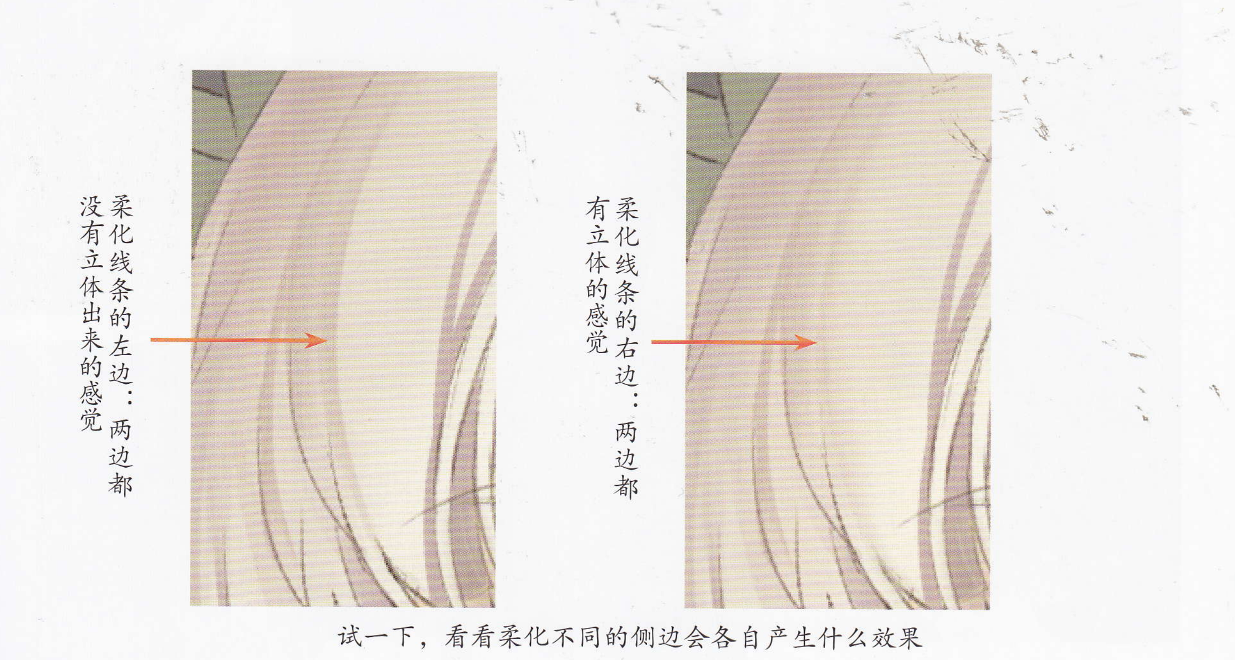


整体头发绘制效果

24 注意，接下来要介绍和之前不同的头发绘制方法了。这次想尝试明暗效果比较明显的上色方法，也就是常说的日韩风格厚涂。选择水彩笔工具。我们知道水彩笔工具有柔化的功能，而且作为画笔，本身也具有上色的功能，所以为了既有柔化效果又能有喷枪工具的上色效果，就用它代替喷枪工具进行绘制。锁定发色图层的不透明度，用水彩笔工具选取头发阴影的颜色在头发的边缘反复涂绘直至出现如图的效果，其他部分的头发也如上述方法绘制。这样，首先完成了明暗关系。



25 接着用马克笔工具绘制出简单的发丝。右图红圈内可以看到马克笔工具绘制的发丝区分出了左、右两部分的头发。

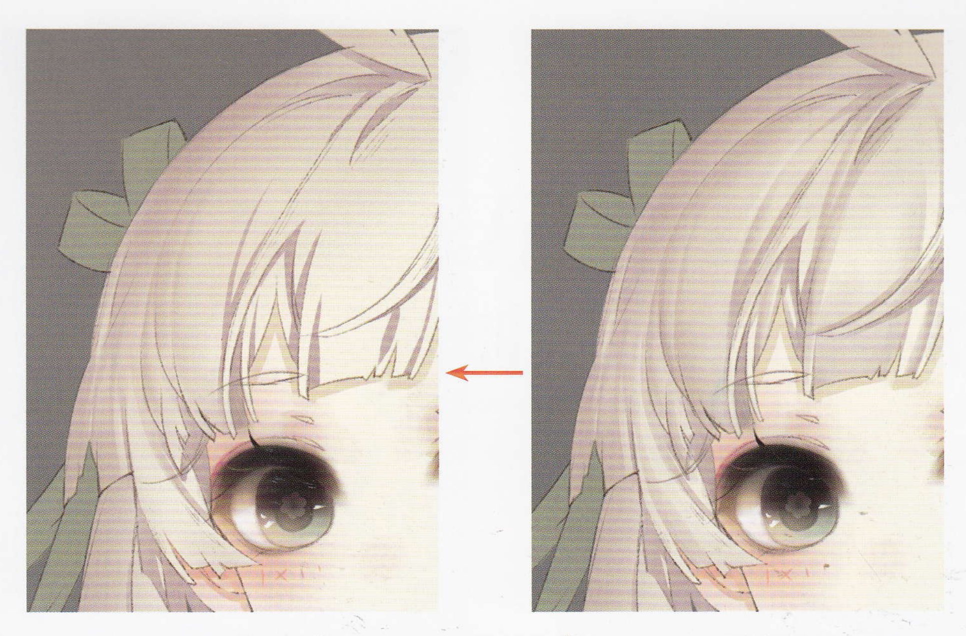


试一下，看看柔化不同的侧边会各自产生什么效果

小提示

所以说这里我们可以把两簇头发简单地理解成靠在一起的两个圆柱体，这样的话绘制起来就方便多了。

26 上一步骤中把头发分成了两簇，接下来换回水彩笔工具，要将两簇头发画出立体感。那么问题来了：水彩笔工具该柔化上一步线条的哪一边呢？如图所示，柔化不同的侧边产生了不同的效果。



27 有了上一步的实验，接下来就可以在马克笔工具和水彩笔工具之间进行反复切换，把各处的立体感都画出来。这个过程中对明暗关系要有一定的理解才能画准。

绘制完成的头发部分截图











绘制完成的头发整体

28 重复以上步骤将所有的头发都绘制完成。



29–1 喷涂渐变色。具体参照和风包装的颜色



29–2 用铅笔绘制出所有服装的暗面及阴影部分



29–3 用马克笔工具绘制衣褶。这件上衣的款式以“直”为主，所以不用画过多衣褶。有点夸张的筒状袖子可以直接用水彩笔工具过渡阴影



29–4 最后在角色最下面新建图层，勾勒一个黄色的边框

29 最后进行服装上的着色，按图示步骤即可。这样，和风包装的金平糖拟人就完成了。

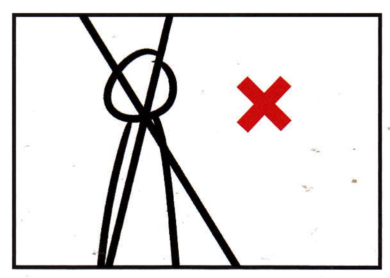
05

第五章 绘制完整的萌系插画

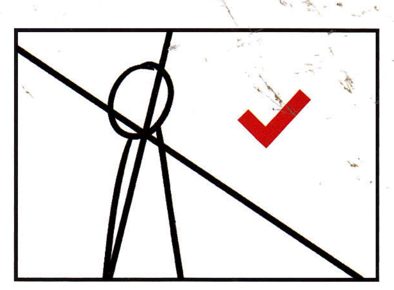




古风荷花少女

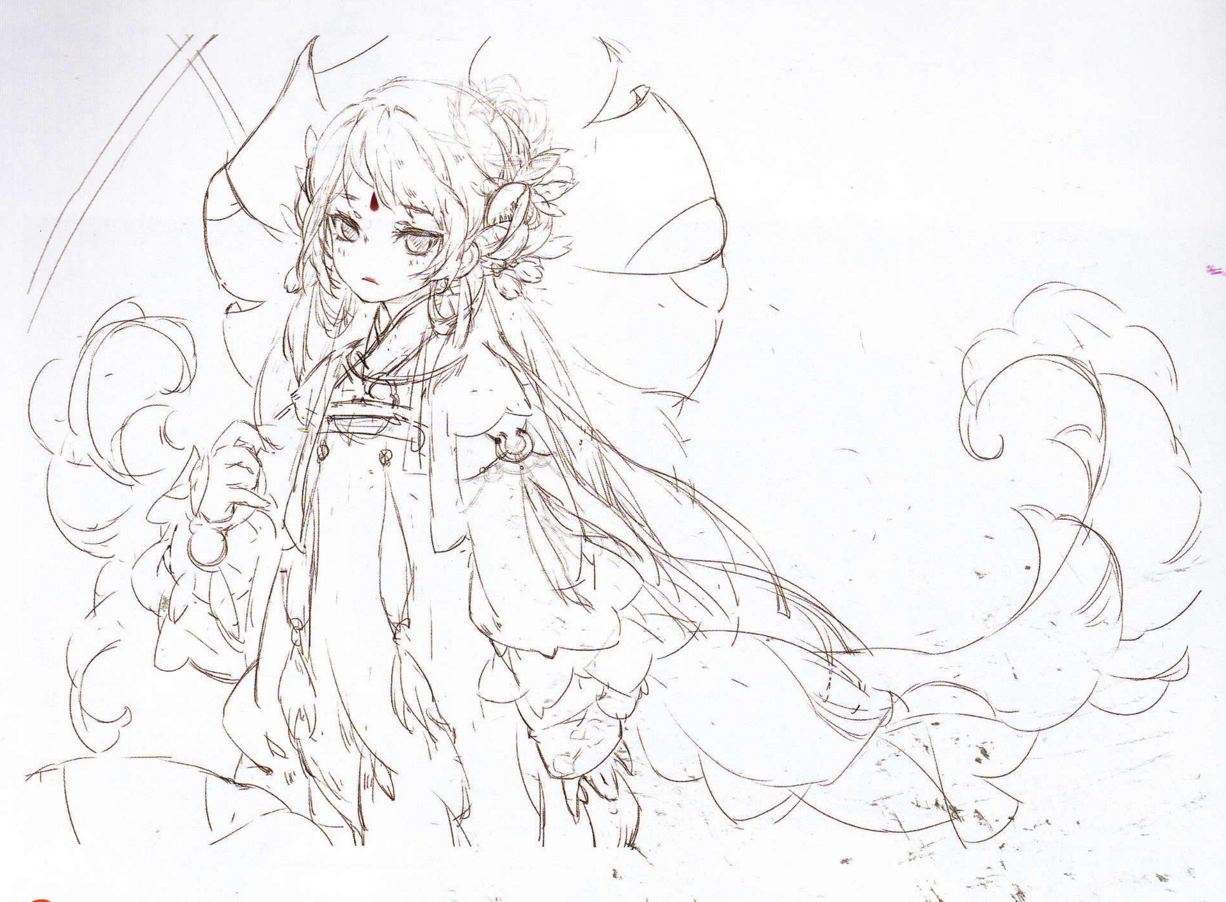


这样的构图不合适。画面虽有留白，但重心过于偏左，并且太集中；而右侧其他地方过空，画面不平衡



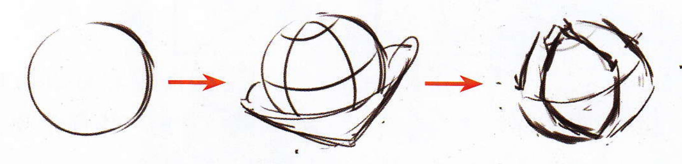
这样的构图比较合适。画面有留白的地方，但也会有少量的点缀，角色主体部分居于左侧，右侧附上些点缀以压住画面

1 这幅图的主题是一个古风女孩站在荷叶荷花之间。画插画的第一步是构图，构图不当，画面看起来就会不舒服。上图对比了不同构图的区别。这张图里，女孩子身着汉服，袖口以荷叶边为主居于画面左侧，那么右侧就应适当添些装饰性的东西压一下，防止画面重心太过不平衡。



2 根据构图和思路，画出初步的草图。准备进行下一步荷花和人物的细化。

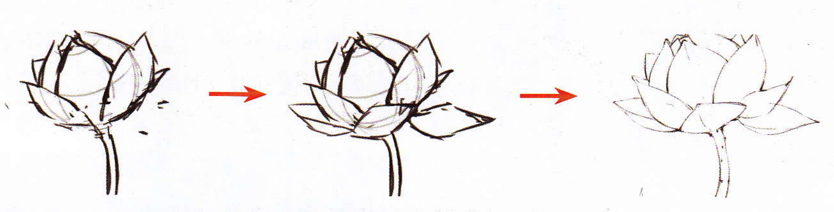
荷花的画法



1. 画出一个圆。

2. 把它当成一个球体，画出简单的结构线，并且在球体下方绘制出一个小碗的形状，作为荷花散开花瓣的结构。

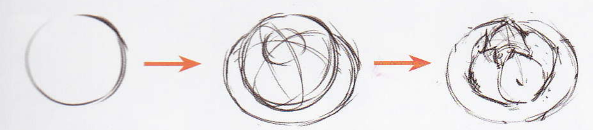
3. 画最里面的第一层花瓣，注意层次包裹。



4. 画出第二层花瓣，包裹在第一层外圈。

5. 画出第三层花瓣，这层花瓣可以疏松些，有裹住第二层的，也有垂落下来的。

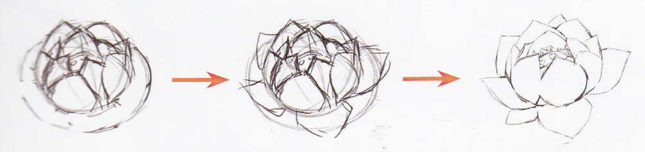
6. 将草稿透明度降低，新建图层，勾勒出线稿。



1. 这次打算画一朵开口比较明显的花。同样先画出一个圆。

2. 把它当成一个球体，画出简单的结构线，并且在球体下方绘制出一个小碗的形状，作为荷花叶子的结构。

3. 画最里面的第一层花瓣，注意层次包裹。



4. 画出第二层花瓣，包裹在第一层外圈。

5. 画出第三层花瓣，这层花瓣可以疏松些，有裹住第二层的，也有垂落下来的。

6. 将草稿透明度降低，新建图层，勾勒出线稿。



3 以上详细介绍了荷花的画法，这个元素在古风插画里运用得很多。为了方便勾线，简单地为草图着色加以区分，画面主要以墨绿与浅黄、粉红为主，并且根据情况对草稿进行微调。



4 耐心绘制线稿。经过调整，将画面右侧飘出的花边袖子改成了抽象的图案，并简单擦出了如红圈内的鱼鳞图案和池塘中的荷花、荷叶相呼应。



5 开始上色，将不同颜色分图层填充好，然后选取喷枪工具喷涂出颜色渐变。注意接近皮肤的其他部分可以浅浅喷涂一点儿皮肤的颜色，会使得该部分显得通透。新建图层，给画面右侧画上一个比较抽象的装饰图案。



小提示

需要喷涂渐变的有两个地方，一是物体的底色需要渐变，比如上图橙色圆圈内，米色到墨绿色的渐变就是服装本来的颜色；二是利用渐变使单色的某个部分变得颜色丰富，例如上图黑色圆圈内，喷涂的浅浅的红色使头发颜色丰富起来了。



6 这时感觉主体颜色有点发白，所以在最上面新建一个图层，模式设为正片叠底，选取浅灰色（偏点黄）将角色部分压暗。在给人物进一步上色前，先将背后的抽象图案图层关闭，减少视觉影响。



7 开始头发的绘制。这次的绘制方式比较随意。



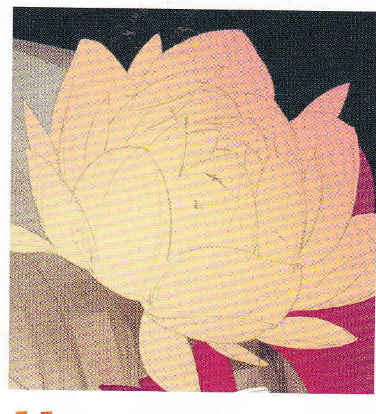
8 用马克笔工具选取深色，沿着发丝的走向刻画，这样可以使头发的过渡更加柔和。如果直接用铅笔工具实打实地画阴影，画面会显得过于实在。



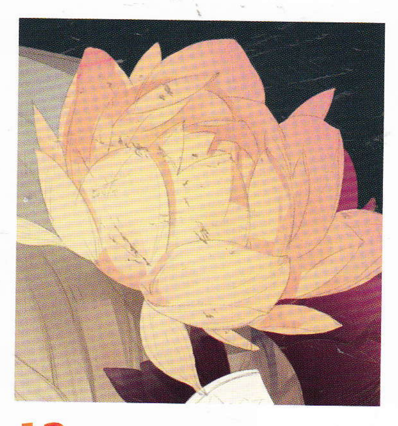
9 继续深入，这次换成小号马克笔工具来勾勒发丝。



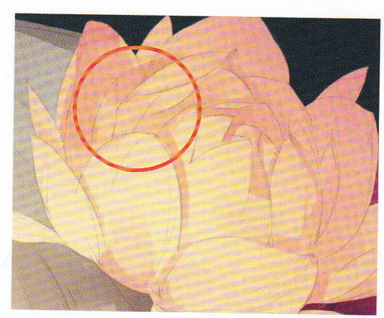
10 继续深入，然后整体观察，感觉发丝还是抠得过头了些，选择水彩笔工具，将头发该柔和的地方稍微柔和一下。



11 绘制头上的荷花。首先在花尖喷涂红色，使花朵颜色丰富、粉嫩。



12 为了衬托出前面的花朵，将后面的红色花朵整体压暗，然后直接用马克笔工具来深入刻画。



13 继续深入花朵。对比左、右两张图红圈内的区别，右图显然更有水彩画的效果。下页的小提示介绍了这里的画法。



14 继续深入刻画，直至完成。



小提示

如图所示，图4是我们想要的效果。具体方法是这样的：首先用铅笔工具画出一个底色，然后在工具栏区域找到画材效果，默认是“无效果”（图1），直接画出的效果是图3；将画材效果设置成水彩边缘（图2），程度数值影响的是边缘明显的程度，这样就能出现图4的效果，也就是步骤13中的右图。



图1　图2

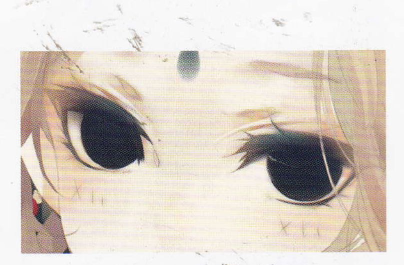
图3　图4



15-1 在皮肤层上新建图层，命名为“眼睛”，用铅笔工具将眼睛大致颜色涂好



15-2 选择水彩笔工具，将眼睛沿着轮廓柔化



15-3 用喷枪工具选取其他的颜色喷涂，例如肉色最好喷涂在眼角，使皮肤和眼睛过渡自然，其他随意



15-4 继续深入喷涂



15-5 用马克笔工具深入刻画眼睛，简单地绘制出瞳孔



15-6 在眼睛图层上新建一图层用来绘制上眼皮在眼球上的阴影。用铅笔工具绘制出如上图所示的部分



15-7 用降低浓度的橡皮擦工具将画出来的“阴影”擦得柔和些



15-8 将“阴影”图层的模式设置为正片叠底。那么上眼皮在眼球上的阴影就绘制完成了



15-9 新建图层，模式设为发光，绘制出高光，眼睛的绘制完成

15 开始绘制眼睛，具体步骤如上图及上页图。



16 绘制角色的服装。首先，喷涂好服装的颜色渐变。



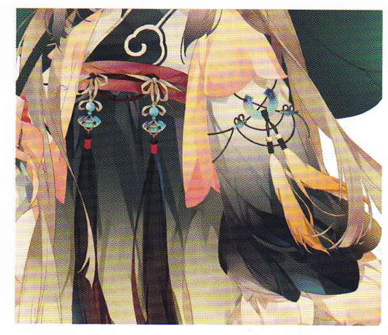
17 用比服装底色深一些的颜色来绘制衣褶暗部。



18 用马克笔工具深入刻画，注意对衣褶的理解。绘画时不需要太拘束，在对衣褶有简单概念的基础上大胆地下笔。



19 绘制出米粉色的袖口。红色圆圈内的袖口看起来是半透明的，因为在袖口上淡淡画出了下面花朵的花瓣。这里只要虚虚地用马克笔工具勾勒下即可。很多半透明布料都可以这样处理。



20 用同样的方法将上面米色到墨绿色渐变的袖口绘制完成，穗子也采用同样的方法来绘制，注意画的时候顺着穗子的走向。



21 最后将身上的一些小细节也简单地刻画一下，不用太复杂，比如袖口和胳膊上的穗子等。





22 最后用马克笔工具深入刻画荷叶，上色就基本完成了。



23 最后将步骤5中所画的正片叠底图层开启，用马克笔工具将其边缘柔和过渡，再将一开始绘制好的装饰背景图层开启，整幅插画就完成了。



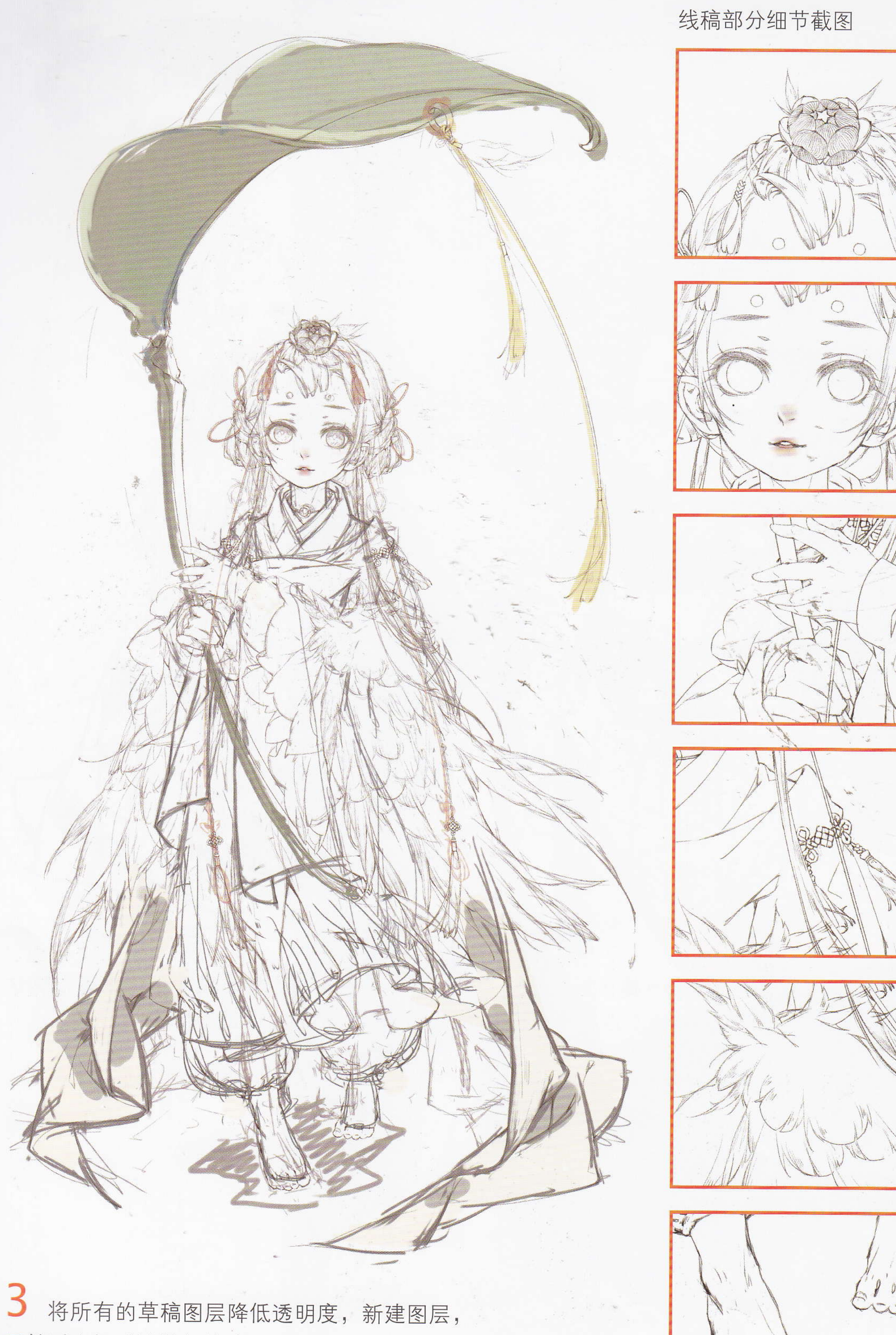
鹤童



1 这次想以鹤拟人为主题创作一幅插画。角色服装造型整体为古风，在此基础上进行自行设计。这个角色是一个仙鹤灵童子，比较迷你，类似于拇指姑娘的感觉，所以草稿设定的时候画了一片大大的叶子作为对比。服装的袖子部分模拟了仙鹤的翅膀，一些装饰性的小东西设计得比较夸张，比如整片的大叶子、大叶子上的坠子以及头上飘下来的穗子。

2 为了之后勾线方便，需要细化草稿以确认更多细节，比如图上红圈内的部分。

线稿部分细节截图



3 将所有的草稿图层降低透明度，新建图层，开始耐心细致地绘制线稿。

未着色的角色

着色后的角色

4 进行上色。既然是仙鹤主题，那么整幅插图的主体颜色就是以黑、白、红为主色调，间接配以其他的颜色来点缀，比如大叶子的绿色和穗子的黄色等。顺便将一些渐变的颜色也喷涂上去，比如袖子上的仙鹤毛。



5 进行皮肤的上色处理。首先用喷枪工具笔选取粉红色，在脸部两腮、鼻头、嘴巴这些部位浅浅喷涂。身体的其他部分如手指头、脚指头或者关节处也进行简单的喷涂。

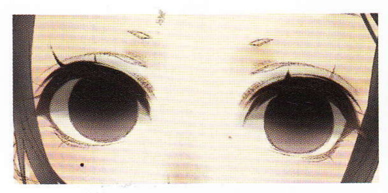




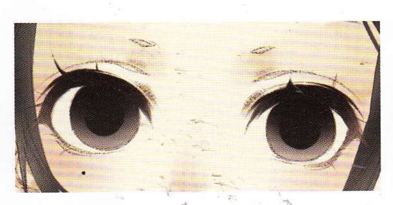


6 对脸部进行深入处理。用铅笔工具选取比底色稍深的颜色绘制出阴影和暗部。

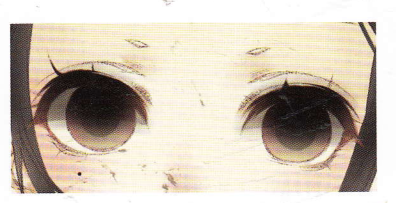
7 选取水彩笔工具，左右涂抹，将上一步骤中绘制的深色与皮肤底色柔和过渡，其他部分也是如此，皮肤的上色基本完成。



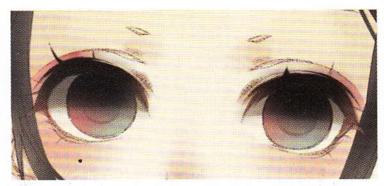
8-1 上好眼睛的底色，并且用喷枪工具喷出上深下浅的渐变。为了观察效果方便，这里先将上眼皮在眼睛上的投影画出来



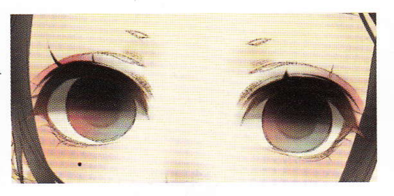
8-2 用铅笔工具或者马克笔工具选取深色绘制出瞳孔



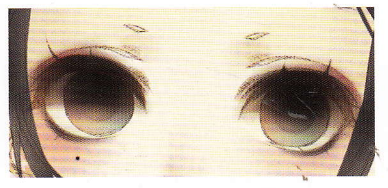
8-3 用喷枪工具在眼睛上喷涂其他的颜色以丰富眼球的色彩。注意喷涂前勾选“锁定图层不透明度”



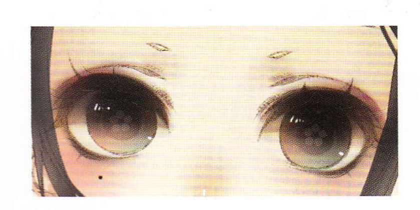
8-4 继续喷涂其他颜色以丰富眼球的色彩。顺便用马克笔工具选取红色绘制出角色的眼影



8-5 感觉瞳孔的颜色有些稍浅，选取喷枪工具浅浅喷涂瞳孔位置

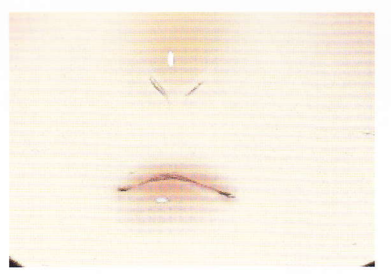


8-6 注意，将“锁定图层不透明度”选项去掉，然后用水彩笔工具沿着眼睛周围涂抹使其柔化扩散出去。再在眼角上喷涂浅黄色，使眼睛和皮肤过渡更加自然



8-7 最后在眼睛上色层上新建图层，用浅色画出小花，然后把图层透明度降低到30%左右。最后新建一个普通图层，选取白色绘制高光，眼睛的上色就完成了

8 进行眼睛的绘制，具体步骤如上图所示。

9 为了配合眼睛的感觉，将鼻子和嘴巴部分也稍微做了调整。



10-1 首先画出头发的底色，然后选取喷枪工具大致将头发的明暗喷涂出来，在头发接近皮肤的地方喷涂浅色，使头发和皮肤的过渡更加自然




10-2 选取其他颜色在发色层上喷涂，使头发的颜色丰富些。但要注意不能喷过头，把头发的底色都盖住就不对了



10-3 选取比头发底色稍深的颜色，参照线稿，顺着发丝的走向来绘制阴影

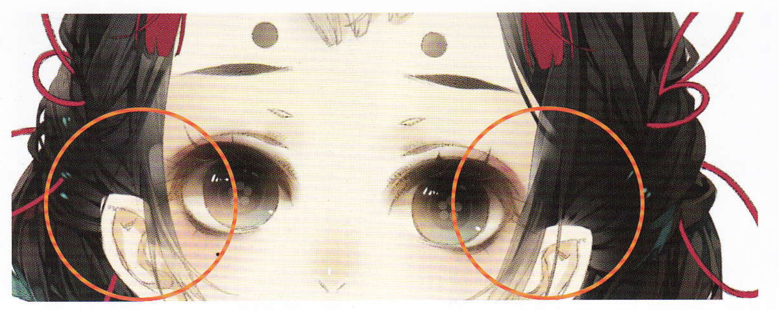




10-4 以局部做个例子。用马克笔工具深入刻画头发

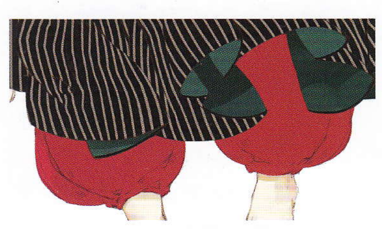


10-5 用同样的方法将整个角色的头发都绘制完成



10-6 进行头发的最后的处理。为了使贴近皮肤的头发感觉通透，用马克笔工具刷上了一点儿肤色，给人感觉头发是透明的。还可以选取其他颜色用铅笔工具在头发上点几下，面积不要太大。这样也能使头发的颜色丰富起来

10 进行头发的绘制，具体步骤如本页及上一页的图。



11-1 首先用铅笔工具画出裤子的底色：红色



11-2 选择浅色深入刻画出裤子的亮面



11-3 选取比裤子底色稍深的红色沿着衣纹的走向绘制出阴影和暗部

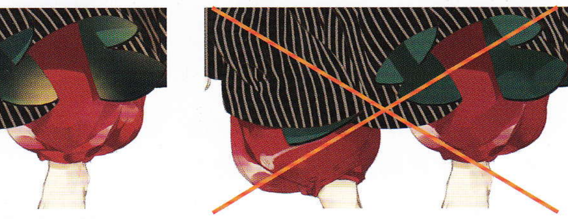






11-4 以单个裤脚管为例，用马克笔工具进行深入处理

11 开始深入刻画服装。这里以裤脚管的绘制为例，具体步骤如本页图。



11-5 用同样的方法将两个裤脚管都绘制完成

图为错误的深入方法。主要是两个原因：一是明暗面区分不够明显；二是衣纹处理不够细致，只能看到大体的明暗走向，看不到小细节



12-1 以黄色袖子为例。首先画出袖子的底色，再用喷枪工具选取周围的颜色（如衣服和鹤翅膀的白色），在袖子上喷涂，使得袖子和周围颜色过渡自然



12-2 选取比袖子底色稍深的颜色绘制出袖子的阴影和暗部



12-3 用马克笔工具进行深入刻画，注意对衣褶的理解和消化



12-4 对整体颜色进行提亮，用到了发光图层。直接用马克笔工具在发光图层上刷黄色，就会出现如红圈内的发光效果。另外，在袖子口和黑色布料接近的地方，直接用马克笔工具刷出黑色，可使布料看起来更加通透

12 绘制上衣部分，具体步骤如上图。



13-1 绘制仙鹤羽毛的本色，即白色到黑色的渐变



13-2 选取浅蓝色绘制羽毛的阴影和暗部。为什么不选取比底色稍深的颜色呢？这是因为深色画羽毛的阴影很容易显得画面脏，所以选取了浅蓝色来画



13-3 用马克笔工具将阴影过渡开来



13-4 选取仙鹤翅膀的白色，用浓度100%的铅笔工具直接在刚过渡开来的阴影色上绘制。还可以用水彩笔工具适当过渡使其显得柔和



13-5 以同样的方法继续深入，直至将所有羽毛绘制完成

13 进行服装上仙鹤羽毛的绘制，具体步骤如本页及上一页的图。



14 最后将小装饰、叶子、穗子等绘制完成。

15 在角色背后加上简单的背景。如果角色画得比较复杂，背景可以适当简洁些以突出主体。到此为止，这幅仙鹤拟人插画就完成了。

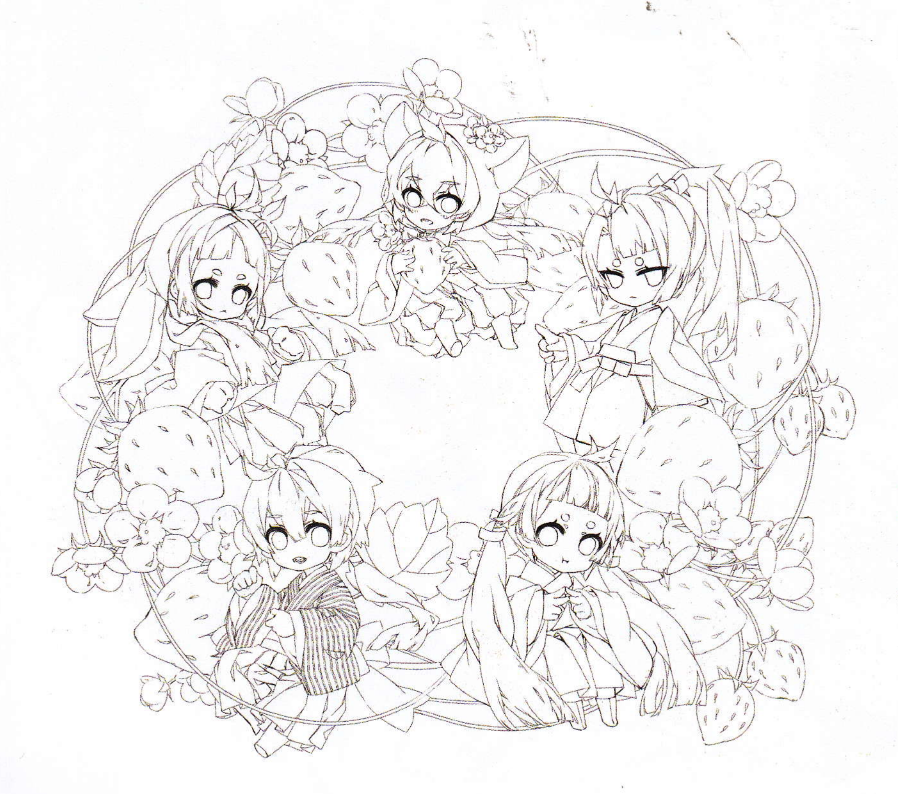


草莓大作战



1 这是以草莓与和风Q版娃娃为主题的画，构思了一个环形的构图。

用铅笔绘制出大致的草稿。Q版的角色的脑袋比较大，眼睛占了脸部很大的比重，身体与四肢都比较短小。很多Q版萌系角色的眼睛会根据情绪变化出夸张的样子，不过这张图还是采用了正常的表情。



2 在草稿将基本元素都确定下来的情况下，开始绘制线稿。



3 为了使线稿线条变化比较明显，在线头交接的地方可以适当加深，这样，线条看起来粗细就会有变化。



4 开始铺色。主要是以草莓的颜色为主色调，所以红色、绿色、白色为主，黄色为点缀。



5 进行渐变色的喷涂。将所有角色头发靠近皮肤的地方浅浅喷涂肉色，使头发和皮肤的过渡更加自然。观察照片或实物会发现草莓靠近柄的地方通常还未全熟，因此常常是白中带点绿的颜色，还有草莓花朵的花蕊是淡黄色的。把这些颜色都加入到画面中去。



6-1 铺好角色皮肤的底色



6-2 用比肤色底色稍深的颜色画出角色脸部的阴影和暗部



6-3 深入刻画。用马克笔工具将阴影柔化开去

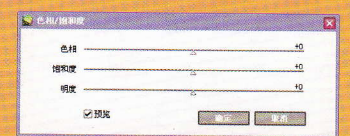


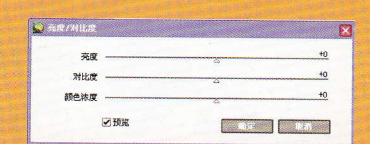
6-4 发现线稿颜色过深，将线稿颜色适当调整，并且选取粉色喷涂两腮



小提示

为了上色看得清晰，我们通常会用较深、对比明显的颜色来绘制线稿。但是完成稿中，过深的线稿颜色都会太抢眼而且比较死板，这时候就可以适当调整线稿颜色，使其与整幅图更搭调。





在Sai中，可以通过调整参数来调整线稿颜色，参数面板如图。在Photoshop中也能用同样的方法。另外还有一种方法，就是对线稿图层进行“锁定图层不透明度”，然后直接用喷枪工具选取不同的颜色喷涂，就可以得到变化多且柔和的线条。

6 开始角色脸部的绘制，具体步骤如上图。

7 用同样的方法将其余几个角色的皮肤绘制完成。



8-1 将头发底色大色铺好。在靠近皮肤的头发上，浅浅喷涂肉色，使头发到皮肤过渡自然



8-2 选取比头发底色稍深的颜色画出头发的阴影及暗部



8-3 用大号马克笔工具顺着发丝的走向来深入刻画



8-4 换成小号马克笔工具对发丝进行细节的深入处理



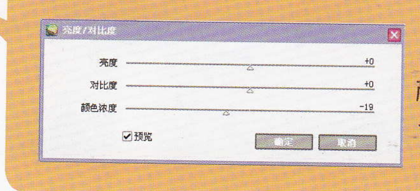
8-5 想要更加偏向银色的发色。在菜单栏中找到“亮度/对比度”面板，将颜色浓度的参数往小了调。具体如下面的小提示



8-6 用喷枪工具选择接近皮肤的颜色在发梢处浅浅喷涂，使颜色过渡柔和，头发绘制完成。



小提示



刚打开的面板里，参数默认值都是0。想要将颜色浓度降低、让头发偏灰的话就将颜色浓度的参数往左边（即数值负数）调就行。

8 进行头发的上色，具体步骤如上图。



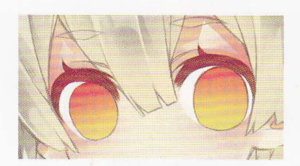




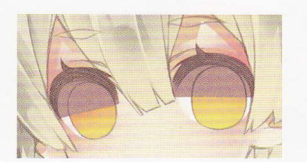





9 依照同样的方法将其余几个角色的头发颜色上好，具体步骤如本页及上页图。



10-1 将眼睛的底色上好。这次的眼睛想要红黄色的渐变



10-2 为了观察效果明显，先绘制上眼皮在眼睛上的投影



10-3 将投影图层模式设为正片叠底



10-4 选取橙红色绘制眼睛瞳孔，并将上半个眼球适当压暗



10-5 选取水彩笔工具，将颜色柔和过渡



10-6 感觉眼睛颜色有些浅了，选取暗红色，用喷枪工具适当喷涂压暗



10-7 新建图层，模式设为发光，绘制高光，眼睛的绘制完成

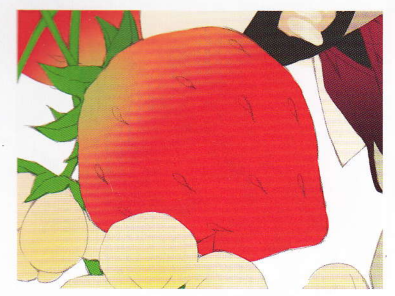
10 开始绘制眼睛，具体步骤如图。

11 依照同样的方法将其他几个角色的眼睛也绘制完成。

12-1 用比服装底色稍深的颜色绘制阴影和暗部

12-2 用马克笔深入刻画，绘制服装的褶皱等

12 进行服装的上色处理。用比服装底色稍深的颜色绘制阴影和暗部，然后用马克笔工具深入刻画，绘制服装的衣褶等。依次完成几个角色的服装。



13-1 给草莓铺上底色，草莓靠近柄的地方通常是白中带绿的颜色



13-2 用铅笔工具选取深红色，绘制草莓的暗部，用浅红色绘制草莓的亮部。因为草莓表面有籽，显得疙疙瘩瘩，所以画亮面暗面的时候建议不要画得太平滑



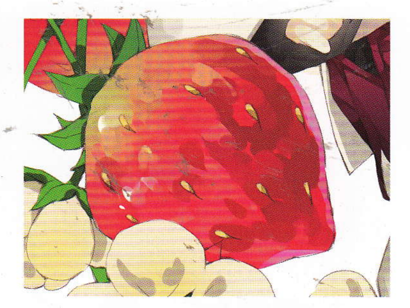
13-3 选取马克笔工具对草莓进行深入处理，尽量突出疙疙瘩瘩的感觉



13-4 继续用马克笔工具深入



13-5 先用和暗部一样的红色在有籽的地方直接涂上一笔（图中圆圈内的部分），使得有籽的地方看起来是凹下去的。画出草莓的高光，虽然草莓表面疙疙瘩瘩，但整体表层还是非常光滑的，所以高光会比较明显，并且有些分散



13-6 用浅黄色绘制出草莓籽，并且用铅笔工具画出籽的暗面。这样一个草莓就绘制完成了

13 接下来开始绘制占画面很大部分的草莓，具体步骤如上图。



14 按照同样的方法，将所有的草莓绘制完成。



15 最后绘制花朵和叶子，叶子的画法主要是沿着叶脉加深颜色。最后进行简单的画面处理，这幅萌系的Q版图就完成了。


鬼将



1 想要绘制一幅和风色彩浓重的插画，主角是一个白发少年，设定为妖怪的将领。

有了初步思路后，需要整理排列一下画面的元素，如必须包含战旗、日本刀、鬼面、妖怪的角等。为了构图的平衡性，可以让角色半蹲在一个歪斜的鼓上。

基本的画面定下来之后，开始绘制草稿，因为这次的小细节比较多，所以分了比较多的图层来打草稿。先将画面的大体轮廓绘制出来，再新建图层，对小物件进行确认。

2 考虑到后面元素较多，线条繁复，直接绘制线稿的话难度比较大，决定先简单铺色。这样不仅能使之后的勾线难度降低，还能确定画面的大体感觉。

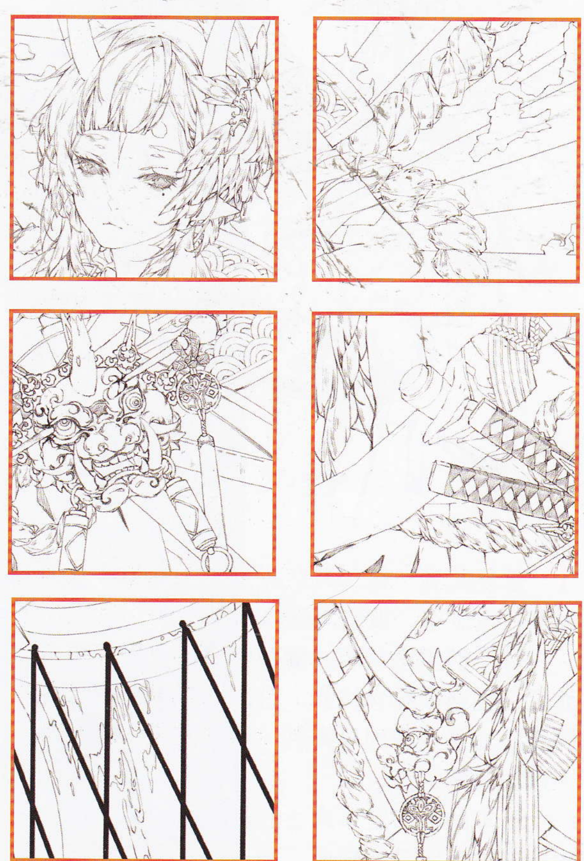
因为是和风感觉的插画，整体画面以黑、白、红、金色为主，再配上各种感觉的灰色，小配饰、花纹等小面积的东西可以采用一些比较鲜明的颜色。



3 将草稿层透明度降低，开始绘制线稿。线稿也可以分层来画，先将插画中主要的大线条轮廓确定下来，然后再新建图层，细化小的物件。图为右手臂的轮廓绘制。绘制线稿的过程中注意控制下笔力度，让线条产生轻重虚实的变化。在两条及以上的线条交接处，可以用铅笔工具适当加重，也能使线条富于变化。



线稿局部细节截图



4 耐心地将整个角色的线稿绘制完成。分层画线稿的好处在于能将繁复的结构分清，而且即使画错了，也可以单独擦掉，不至于影响其他画好的部分。



5 绘制完成线稿，根据草稿时的大致配色稍作改动，将角色的底色画好。整体上完色之后，整幅插图的大体感觉就出来了。因为之前草稿就画得比较细致，所以之后很多地方的颜色只要简单处理，不需抠得太细，整张图的效果就能出来。



6 绘制皮肤，选取比皮肤底色稍深一些的颜色绘制皮肤的暗部及阴影。因为少年的身份是鬼，所以皮肤尽量偏白色，有点苍白的感觉。



7 用马克笔工具深入刻画皮肤，将阴影和皮肤底色柔和过渡，并且为了符合将领的身份，在身上用笔画出少量的刀伤。



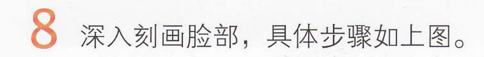
8-1 因为眼睛的线稿画得比较复杂到位，所以眼睛的上色只要大体铺个颜色，绘制一下眼影就好。脸部包括眼睛在内，可都在一个图层上绘制。先上一层同样苍白的底色



8-2 画出脸部的阴影及暗部，像鼻头、嘴唇、耳朵尖这类地方颜色都要加深一点儿，并且用棕色将眼睛大体感觉绘制出来



8-3 用马克笔工具继续深入，将脸部的颜色柔和过渡，并且绘制出眼影。因为要苍白的脸色的感觉，脸上妆色不要上得太过浓重



8 深入刻画脸部，具体步骤如上图。



9-1 选取比头发底色稍深的颜色将头发整体的明暗刷出来





9-2 为了使头发显得柔和，先选取大号马克笔工具将大致的阴影关系绘制出来





9-3 然后换小号马克笔工具进行刻画。增加皮肤、服装的颜色，可以使头发显得更加通透

9 绘制头发，具体步骤如图。

之前关于服装的绘制的方法有详细的讲解，这里不再赘述，简单截取一部分截图作展示。



10-1 这里服装未做过多深入，原因见下一页步骤10中所述



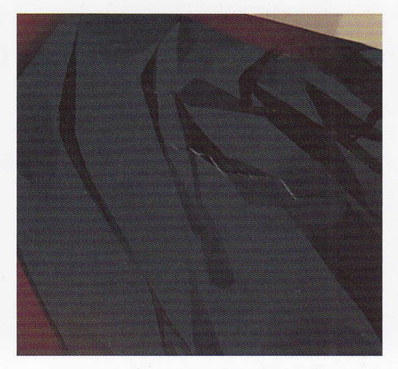
10-2 给披肩内侧的图案直接上底色，甚至连阴影都不画。因为图案本身画得复杂，所以并不显得粗糙



10-3 另一部分的披肩内侧图案，依旧可直接上底色，当然也可以简单画些阴影，但不建议去细抠



10-4 袖子的处理也相当简单，直接用大号马克笔工具刷些阴影就行



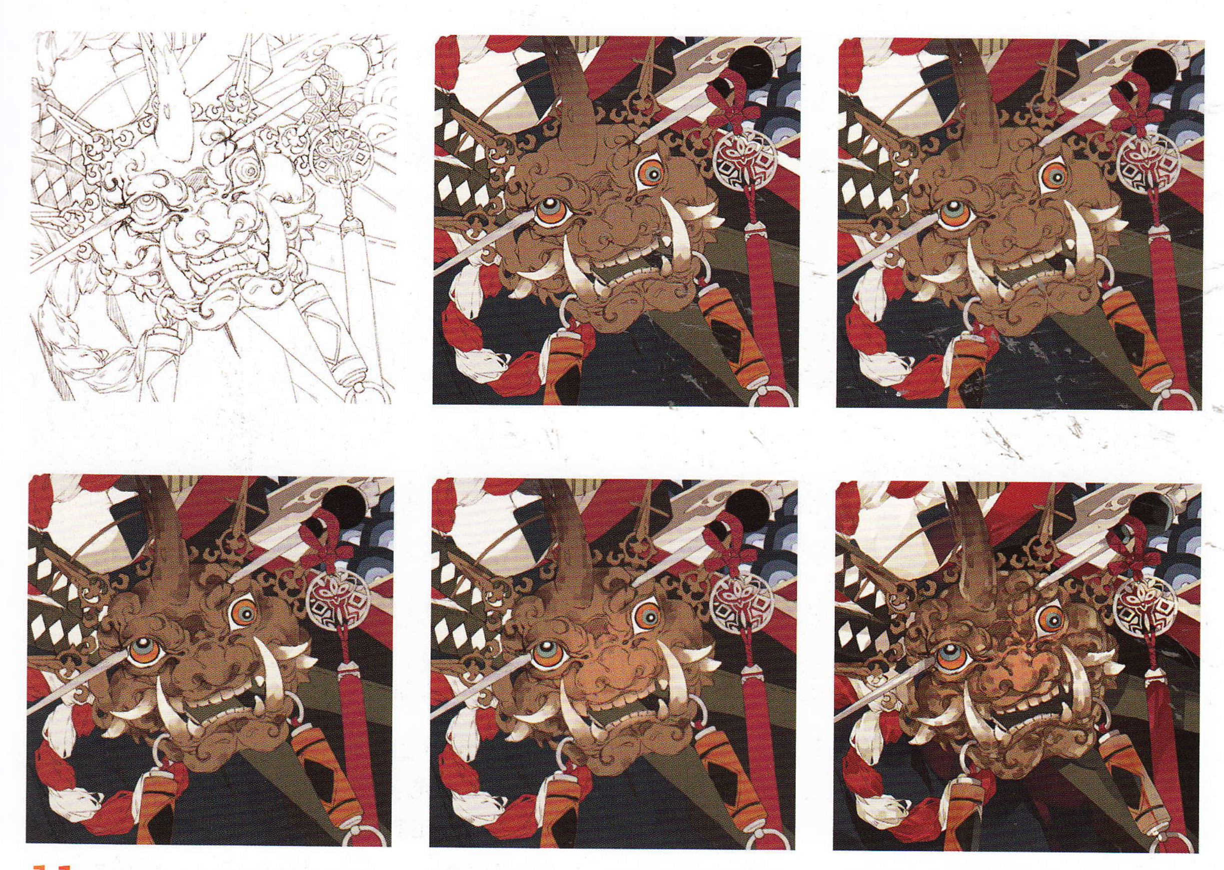
10-5 因为腿部的弯曲和裤子造型自带的衣褶，所以要稍微深入些去刻画



10-6 扇子的绘制也很简单，体现出暗面和亮面就行，不必细抠

10 这幅插画的线稿画得很精细，元素多而复杂。所以必须要分清主次来刻画，不能每个元素都一味地深入。在整个画面中，主次关系依次为：整体、角色脸部、鬼面的装饰、服装和其他道具。意思也就是说，整体感觉最重要，其次是比较精细的角色脸部和鬼面装饰，最后的服装和道具可以简化处理。这样使画面有详有略，视觉的观察重点清晰。

如果每部分都刻画得细致，反而容易造成视觉疲劳，影响画面整体效果。



11 鬼面装饰也是观者视觉的一个注意点。所以在一开始的草稿和线稿中就画出了一个比较复杂的鬼面，之后的上色也就简单了很多。



12 将其他的配件上色完成，最终的效果就出来了。为了衬托出角色，背景直接采用黑色底，并且写上字。



13 最后想要让画面增加“妖”的感觉，可以给角色加上柔光。方法是在所有图层最上方新建图层，用喷枪工具选取白色，对角色的皮肤、头发周围进行喷涂。最终效果如上图。这样一张鬼将主题的插画就完成了。